2CD PEŁNA WERSJA GRY **ORIGINAL WAR** PL

NOWATORSKI RTS Z ROKU 2001

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 11/2002

TYLKO U NAS

RAPORT SPECJALNY

CENY GIER POD MIKROSKOPEM

OPOWIADANIA DLA GRACZY

MIASTO TAJEMNIC
(NA MOTYWACH FALLOUT)

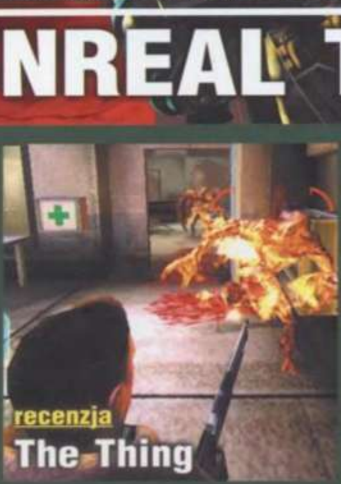
cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT

PRZEBÓJ ZAWIEDZIONYCH NADZIEI

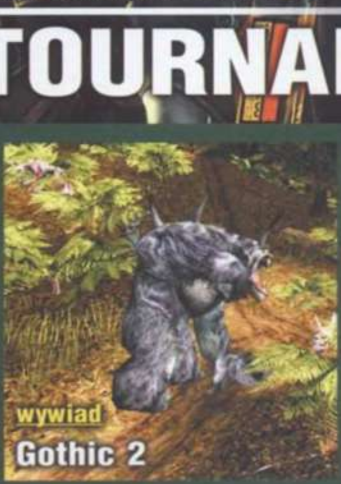
UNREAL TOURNAMENT 2003

ISSN 1230-8773
INDEKS Nr 320358

PONADTO W NUMERZE



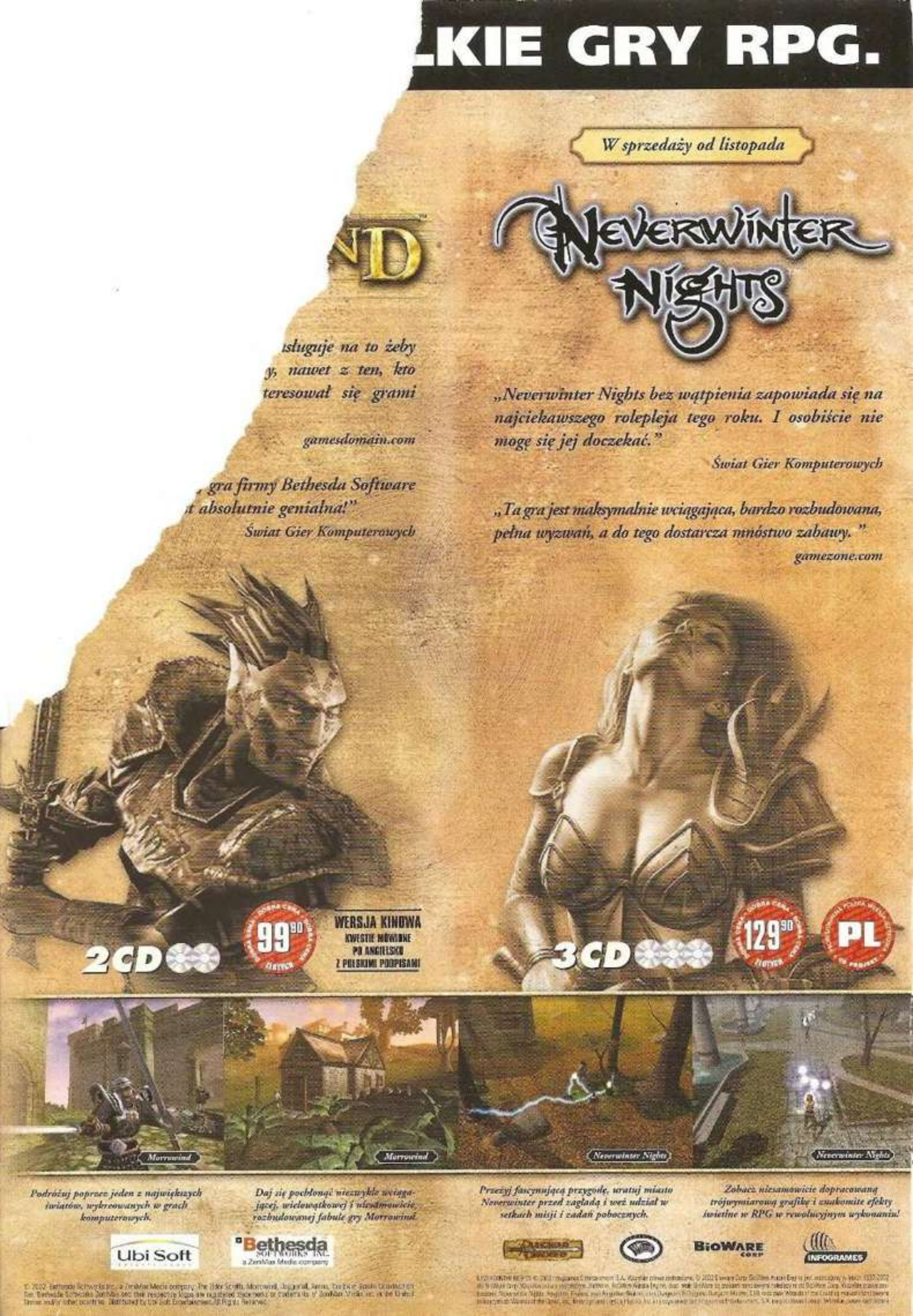
recenzja
The Thing



wywiad
Gothic 2

megarozwiązanie
Medieval: Total War

beta test
No One Lives Forever 2



LKIE GRY RPG.
ND
usługuje na to żeby
y, nawet z ten, kto
teresował się grami
gamesdomain.com
, gra firmy Bethesda Software
t absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych
W sprzedaży od listopada
Neverwinter Nights
„Neverwinter Nights bez wątpienia zapowiada się na najciekawszego rolepleja tego roku. I osobiście nie mogę się jej doczekać."
Świat Gier Komputerowych
„Ta gra jest maksymalnie wciągająca, bardzo rozbudowana, pełna wyzwań, a do tego dostarcza mnóstwo zabawy."
gamezone.com
2CD
99,90
WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI
3CD
129,90
PL
Morrowind
Morrowind
Neverwinter Nights
Neverwinter Nights
Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.
Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.
Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.
Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne w RPG w rewolucyjnym wykonaniu!
Ubi Soft
Bethesda Softworks Inc. a ZeniMax Media company
BioWare Corp
Infogrames

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 16 października

Forgotten Realms

Icewind Dale II™

99,90 złotych — Dobra cena

PL — Profesjonalna polska wersja językowa — CD Projekt

Zestaw zawiera:
- 2 płyty CD z grą
- Bonus CD z muzyką z gier Icewind Dale i Icewind Dale II oraz materiałami graficznymi
- Mapę świata Icewind Dale
- Instrukcję do gry

Poznaj nowe dzieło mistrzów gatunku, twórców m.in. serii Baldur's Gate. Icewind Dale II to kontynuacja rewelacyjnej pierwszej części, która zdobyła rzeszę fanów na całym świecie. Niezwykle interesująca fabuła oraz pojedynki na miecz i magię pochłoną Cię bez reszty i nie pozwolą odejść od komputera. Zagraj w Icewind Dale II, będącą pożegnaniem firmy Black Isle z grami RPG opartymi na klasycznym silniku Infinity™.

- Kontynuacja znakomitej, pierwszej części Icewind Dale.
- Niezwykle szczegółowa grafika tworzona w oparciu o udoskonalony silnik Infinity™.
- Fascynujący, olbrzymi świat Zapomnianych Krain.
- Ponad 300 czarów, dziesiątki rodzajów potworów oraz ponad 100 przedmiotów, które wpłyną na zmianę cech Twojego bohatera i jego drużyny.
- Rozgrywka oparta na najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Automatyczna regulacja poziomu trudności - gra dostosowuje się do poziomu zaawansowania gracza.
- Poprawiona rozgrywka w trybie dla wielu graczy do 6 osób jednocześnie.
- Atrakcyjna cena za polski pakiet Icewind Dale II - tylko 99,90 złotych.
- Dodatkowa trzecia płyta CD z muzyką z gier Icewind Dale, Icewind Dale II i grafikami.
- Profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez zespół CD Projekt.

Icewind Dale II

Icewind Dale II

Icewind Dale II

Icewind Dale II

Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Odwiedź Zapomniane Krainy w ostatniej grze firmy Black Isle opartej na silniku Infinity™.

Wysłuchaj niesamowicie klimatycznej muzyki Inona Zur'a - autora ścieżek dźwiękowych z gier Torment i Baldur's Gate Tron Bhaala

Black Isle · Advanced Dungeons & Dragons · BioWare™ Infinity Engine · CD Projekt

(0-22) 519 69 69

OD REDAKCJI

Listopadowy numer ŚGK, jak zawsze, jest nieco inny od wszystkich pozostałych w roku. „Wieści" i testy wersji beta zapowiadają ofensywę świąteczną, jaka niechybnie nastąpi z początkiem grudnia, tymczasem jednak panuje cisza przed burzą, co widać z kolei w dziale recenzji – niewiele tu megahitów, a te, które są – niestety – okazały się niewypałami. Ale nie uprzedzajmy wypadków.

Grą miesiąca, która firmuje ten numer na okładce, jest „Unreal Tournament 2003". Ponieważ tytuł ten okazał się kontrowersyjny i jednym się spodobał (ale z umiarem), a innym nie (i to nawet bardzo „nie"), postanowiliśmy uczciwie poddać grę analizie przez dwóch niezależnych recenzentów, zresztą fachmanów w grach multiplayerowych.

Innym megahitem, a właściwie niedoszłym megahitem, jest w tym numerze „The Thing". Nie będę się tutaj rozwodził zbytnio na temat tej gry, bowiem doskonale ocenia ją autor recenzji, powiem tylko, iż czuję się osobiście dotknięty, iż mój ulubiony film fabularny doczekał się średnio udanej konwersji na komputery. Ale może inaczej być nie mogło? Może moje – i nie tylko moje – oczekiwania były zbyt duże? Może...

Niedostatki w nowościach nadrabiamy w dziale „Rozwiązania", gdzie zamieściliśmy megaporadniki do dwóch gier: „Medieval: Total War" (plus materiał w „Kantynie") oraz „Might & Magic 9". Równie ciekawie jest w dziale publicystycznym. Szczególnie gorąco polecam tu „Raport Specjalny", który tym razem traktuje o cenach gier komputerowych, pierwszy felieton Vicora z jego nowego cyklu pt. „Gabinet osobliwości", a także kolejne opowiadanie nadesłane na Wielki Konkurs Literacki, które wraz z dwoma innymi zajęło ex aequo II miejsce.

Pełna wersja gry w tym numerze ŚGK to „Original War" z roku 2001. Ten niezwykły RTS zasłynął swego czasu nowatorskimi rozwiązaniami i nieliniową fabułą. Akcja toczy się w odległej przeszłości, do której swoje wojska wysłali Amerykanie i Rosjanie. Co z tego wynikło i jak się zakończyło – tego już musicie dowiedzieć się sami, grając w „Original Wars". Zresztą, warto – bo gra jest naprawdę niezła.

Przy okazji, mamy pewien problem, który proponujemy rozstrzygnąć przy Waszym udziale. Otóż chcielibyśmy dawać i grę, i płytę z demami oraz bonusami, ale coraz częściej zdarza się nam, iż dysponujemy grami na dwóch CD i pozostaje nam albo dodać jeszcze jedną płytę i zarazem podnieść cenę pisma, albo poświęcić raz na jakiś czas wspomniane dema i bonusy. Także w tym numerze postanowiliśmy wybrać to drugie, zakładając, że cena w żadnym razie zmieniać się nie powinna. Czy jednak dobrze odczytujemy Wasze oczekiwania? Czy może jest inaczej i wolicie dodatkowego, trzeciego cedeka i podwyżkę ceny o kilka złotych? Czekamy na Wasze listy.

A teraz – zapraszam do lektury.

KONKURS
Z OKAZJI 10-LECIA ŚGK

POZNAJMY SIĘ!

Już za trzy miesiące obchodzić będziemy niezwykły jubileusz: 10-lecie istnienia ŚGK. To wielka i niezwykła dla nas wszystkich rocznica. Oto bowiem, jako najdłużej wydawany na rynku polskim miesięcznik o grach, pierwsi przekraczamy tę magiczną barierę. Uczciwie zapracowaliśmy na ten sukces. I wcale nie zamierzamy na nim poprzestawać. Z Waszą, oczywiście, pomocą.

I właśnie już teraz, zanim jeszcze ukaże się urodzinowy numer, mamy dla Was niezwykłą propozycję. Chcielibyśmy Was poznać, dowiedzieć się, jak i kiedy zaczęliście przygodę z nami, kto Was zachęcił do czytania ŚGK, jak wyglądał ten „pierwszy raz". No i przy okazji dowiedzieć się, jak wyglądacie, co porabiacie na co dzień, czym jeszcze się interesujecie.

Przesyłajcie zatem do nas listy i maile – na poważnie lub na wesoło; ze zdjęciami lub rysunkami; pojedynczo lub w grupach. Najlepsze/najciekawsze/najśmieszniejsze prace zostaną oczywiście nagrodzone. A nagród mamy na tę okazję naprawdę mnóstwo. Nie zastanawiajcie się więc dłużej, nie traćcie czasu. Już teraz bierzcie się do dzieła.

Swoje listy wysyłajcie na adres korespondencyjny redakcji ŚGK (lub na konto: rednacz@sgk.com.pl) najpóźniej do dnia 30 listopada 2002 r.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Against Rome 13
Age of Mythology 13
Battle Mages 11
Empire of Magic 11
FIFA Fotball 2003 10
Ghost Recon: Island Thunder 16
Gothic 2 – wywiad 20
Hegemonia 12
HoM&M 4: The Gathering Storm 14
James Bond 007: Nightfire 24
Lock-On: Modern Air Combat 14
Medal of Honor Allied Assault: Spearhead 16
No One Lives Forever 2 25
Polanie 2 12
Toca Race Driver 30
Twierdza: Krucjata 28
UFO: Aftermath 17
Vietcong 10
Warlords 4 11
Y-Project 14
Zoo Tycoon: Marine Mania 16

RECENZJE

Cesarz: Narodziny Państwa Środka 44
Dragon Throne – Bitwa o Czerwone Klify 48
Farscape 38
Industry Giant 2 54
Prisoner of War 40
Snajper 50
The Partners 46
The Sims: Zwierzaki 46
The Thing 52
Unreal Tournament 2003 34

WZNOWIENIA

Conquest: Wojny pogranicza 56
Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium 57
Pool of Radiance 2 56
Quake 2 56
Rune 57
Sin 57
Tomb Raider 3 57
Urban Chaos 57

ROZWIĄZANIA

Medieval: Total War 70
Might and Magic 9 76

ARENA ONLINE

Battlefield 1942 68
Kreed – wywiad z twórcami 62
Magic: The Gathering Online 63
Neocron 66
Nowinki 60
Virtual Fighters Association 67
Zostań mistrzem CS-a! 64

HITOTEKA

Listy przebojów 88

NA SKRÓTY

Przekręty 88
Triki 88

RAPORT SPECJALNY

Ceny gier pod mikroskopem 90

FORUM

Gabinet osobliwości 97
Hyde Park 94
Listy 95
Między nami, graczami 97
Świat według ManJAka 96
W internecie 94

KLUBY

Frakcja 3D 98
Gry bez prądu 104
Kantyna 100
Tawerna 102

POGRANICZA

Film 107
Książki 106
Muzyka 106

SYSTEM

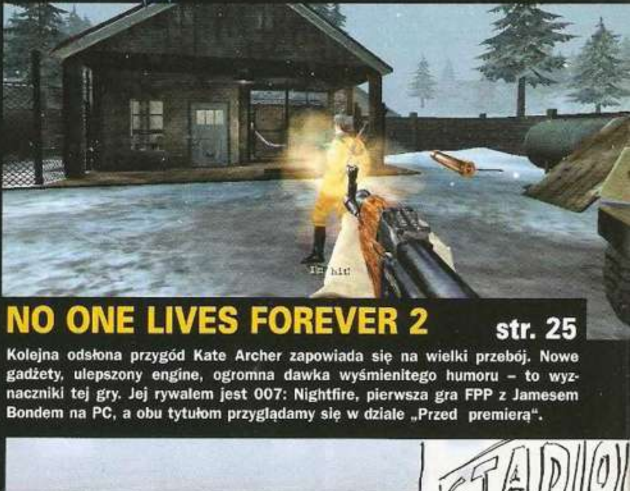
Ciekawe witryny internetowe 110
English+ Nowa Generacja 115
Internet w domu i zagrodzie 112
MiNt Radeon 9000 Pro 111
Multimedialna Encyklopedia Powszechna 114
Nowinki z rynku 108

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 120
FotoGRAm 58
Grao Story 120
Miasto tajemnic (WKL) 116

Miał być wielki przebój, ale coś nie wyszło i Unreal Tournament 2003, choć perfekcyjny technicznie, nie robi takiego wrażenia, jak jego głośny poprzednik. O tym, co dokładnie nie wyszło, i czy gra w ogóle znajdzie odbiorców, piszą SyS!Yavor wraz z Toomkiem – redakcyjni specjaliści od sieciowych strzelanek.

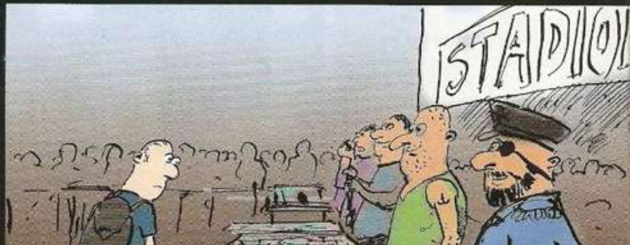
str. 34



NO ONE LIVES FOREVER 2

str. 25

Kolejna odsłona przygód Kate Archer zapowiada się na wielki przebój. Nowe gadżety, ulepszony engine, ogromna dawka wyśmienitego humoru – to wyznaczniki tej gry. Jej rywalem jest 007: Nightfire, pierwsza gra FPP z Jamesem Bondem na PC, a obu tytułom przyglądamy się w dziale „Przed premierą".



RAPORT SPECJALNY

str. 90

Za co tak naprawdę płacimy, kupując gry, a także o tym, jak wygląda nasz rynek cenowy w porównaniu z Zachodem, przeczytacie w Raporcie Specjalnym. Maciej Jasiński na części pierwsze rozkłada ceny, pisze dlaczego gry kosztują tyle, ile kosztują, a także odpowiada na pytanie, kto zarabia na graczach.

PEŁNA WERSJA GRY

ORIGINAL WAR

W tym miesiącu chcielibyśmy zaproponować Wam wyprawę w odległą przeszłość, do czasów w których żyły jeszcze mamuty, a człowiek był reprezentowany na Ziemi jedynie przez inteligentne małpoludy. W tych to warunkach rozegra się kolejna batalia, w ramach jeszcze niedawnej zimnej wojny, pomiędzy Rosją a Stanami Zjednoczonymi. Oba te kraje wyślą w przeszłość swoich żołnierzy, aby zdobyli oni niezwykle cenny minerał – syberyt. W całość konfliktu wmieszają się jeszcze arabscy terroryści, a zatem moc wrażeń jest gwarantowana.

Original War nie jest typową strategią czasu rzeczywistego, ale łączy w sobie także cechy gry taktycznej i RPG. Liczba żołnierzy jest niezwykle ograniczona, a przez to od gracza wymagana jest większa uwaga w kierowaniu ich poczynaniami. Równie istotnym elementem jest zdobywanie doświadczenia przez postacie, które owocuje rozwinięciem ich zdolności. Ponadto **Original War** cechuje się nieliniowym rozwojem fabuły oraz znakomitym humorem słownym. Nie pozostaje zatem nic innego, niż życzyć Wam niezwykle udanej zabawy.

Instalacja gry

1. Włóż płytę z grą **Original War** (oznaczoną numerem 1) do napędu CD-ROM.
2. Jeżeli program startowy nie uruchomi się automatycznie odszukaj na płycie plik setup.exe i kliknij na nim.
3. Po uruchomieniu programu instalacyjnego postępuj zgodnie z poleceniami. Możesz określić katalog docelowy, do którego zostaną skopiowane pliki oraz rodzaj instalacji. W wersji podstawowej instalacja będzie miała około 500 MB, możesz jednak doinstalować również pliki z misjami (kolejne 500 MB), dzięki czemu nie będziesz musiał zmieniać płyt podczas gry.
4. Podczas instalacji zostaniesz poproszony o włożenie do napędu CD-ROM również płyty z grą **Original War** oznaczonej numerem 2. Po wykonaniu tej czynności program doinstaluje potrzebne pliki, a następnie zakończy całą operację.

Wymagania sprzętowe

minimalne: Pentium 2 266, 64 MB RAM, CD-ROM x8, karta graficzna SVGA

zalecane: Pentium 2 400, 128 MB RAM, CD-ROM x24, karta graficzna 4 MB.

MENU GŁÓWNE

GRACZ – umożliwia ustawienie profilu użytkownika.

KAMPANIA – rozpoczęcie nowej kampanii.

GRA WIELOOSOBOWA – pozwala na grę z innymi osobami.

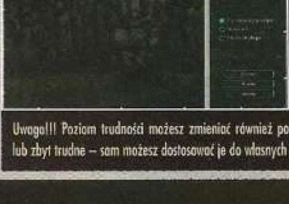
OPCJE – zmiana ustawień opcji gry.

AUTORZY – lista osób zamieszanych w produkcję **Original War**.

WYJŚCIE – opuszczenie gry.

MENU KAMPANII

Klikając na przycisk „Kampania" zostajesz przeniesiony do kolejnego menu. Możesz tutaj wybrać jedną z dwóch kampanii: dla Amerykanów i Rosjan. Trzeba jednak zaznaczyć, że, inaczej niż w innych grach strategicznych, obie kampanie nie charakteryzują się zbliżonym stopniem trudności. Ta przeznaczona dla Amerykanów jest zdecydowanie łatwiejsza i jest zalecana przy pierwszym kontakcie z grą, zawiera bowiem dobre wprowadzenie i wyjaśnienie zasad rządzących rozgrywką. Natomiast kampania dla Rosjan jest od samego początku znacznie trudniejsza i wymaga od gracza pewnego doświadczenia.



Decydując się na jedną z dwóch kampanii, przechodzisz do kolejnego menu. Po lewej stronie umieszczone jest drzewko misji wchodzących w skład kampanii, które odblokowujesz wraz z wypełnianiem kolejnych zadań. Natomiast po prawej stronie znajduje się możliwość wyboru stopnia trudności gry:

POSZUKIWACZ PRZYGÓD – gwarantuje grę względnie łatwą;

DOWÓDCA – zapewnia solidną zabawę na normalnym poziomie trudności;

MISTRZ STRATEGII – dostarczy Tobie naprawdę wielu emocji, bowiem w tym przypadku przeciwnicy będą wyjątkowo sprawni i inteligentni.

Uwaga!!! Poziom trudności możesz zmieniać również pomiędzy misjami. Jeżeli zatem któreś zadanie jest dla Ciebie zbyt łatwe, lub zbyt trudne – sam możesz dostosować je do własnych umiejętności.

MENU OPCJI

OPCJE DŹWIĘKU

GŁOŚNOŚĆ MUZYKI – ustawienie natężenia muzyki.
GŁOŚNOŚĆ MOWY – ustawienie głośności dialogów i komunikatów.
GŁOŚNOŚĆ EFEKTÓW – ustawienie natężenia efektów dźwiękowych i odgłosów tła.

OPCJE GRAFICZNE

KOREKCJA KOLORÓW – ustawienie nasycenia kolorów.
JASNOŚĆ – ustawienie jasności obrazu.
CIENIE – dodanie/odjęcie cieni.
ANIMOWANE TŁO – włączenie/wyłączenie animacji tła.
ANIMOWANA WODA – włączenie/wyłączenie animacji okwenów wodnych.

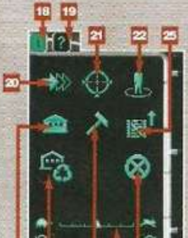
OPCJE GRY

PRĘDKOŚĆ GRY – ustawienie prędkości gry (element ten można regulować również podczas gry – patrz „opis ekranu").
POKAZUJ CELE MISJI – pokazywanie zadań, które należy wykonać w trakcie misji.
NAPISY – ukazywanie dialogów w postaci napisów wyświetlanych na ekranie.
CIĄGŁE UTRZYMYWANIE POZYCJI – włączenie tej opcji będzie oznaczać, że Twoje jednostki nie podejmą żadnych samodzielnych działań, będą natomiast czekały na Twój wyraźny rozkaz.

ZACHOWANIE JEDNOSTEK

RANNI – włączenie tej opcji będzie oznaczać, że Twoi ranni żołnierze będą uciekać w bezpieczne miejsce zamiast podejmować walkę z wrogiem.
CYWILE – włączenie tej opcji sprawi, że Twoi mechanicy, inżynierowie i naukowcy będą zawsze starali się wycofywać z pola walki.
USZKODZONE POJAZDY – włączenie tej opcji będzie oznaczać, że Twoje pojazdy mechaniczne, gdy ulegną znacznym uszkodzeniom samoczynnie opuszczą obszar na którym toczy się walka.

OPIS EKRANU



LEGENDA

1 włączenie/wyłączenie pauzy
2 menu plików
3 przegląd postaci
4 cele misji
5 opcje
6 pomoc
7 ilość skrzyń na stanie
8 ilość beczek na stanie
9 ilość kryształów na stanie
10 ilość energii zużywanej/produkowanej w bazie
11 podgląd mapy
12 wykaz posiadanych budynków
13 wykaz posiadanych pojazdów
14 wykaz dostępnych postaci
15 zmiana prędkości gry
16 zatrzymaj
17 rozmontuj budynek
18 pokaż zapisane wiadomości
19 podpowiedzi
20 idź do danego punktu
21 zaatakuj dany cel lub patroluj teren
22 utrzymaj pozycję
23 zbuduj budynek
24 napraw budynek
25 transportuj wybrane surowce
26 siła ognia przeciwko budynkom
27 siła ognia przeciwko pojazdom
28 siła ognia przeciwko żywym postaciom
29 wytrzymałość/obrona
30 zwinność/prędkość
31 portret wybranej postaci
32 umiejętności naukowe
33 umiejętności mechaniki
34 umiejętności inżynierii
35 umiejętności walki
36 okno dialogowe

TYPOLOGIA BOHATERÓW

ŻOŁNIERZ

Najlepiej czuje się w trakcie potyczki, potrafi skradać się i czołgać. Jego umiejętności są szczególnie przydatne, jeśli ulokowany zostanie w bunkrze lub wieżyczce. W chwili bezczynności może pomóc przy budowaniu struktur. Rekrutuje się go w zbrojowniach i koszarach.

MECHANIK

Jego miejsce jest w warsztacie. Tworzy tam pojazdy wykorzystywane w walce, i sam też jest ich najlepszym kierowcą. Ponadto jest jedynym z Twoich podopiecznych, który uszkodzone wehikuły potrafi naprawić. Rekrutuje się go w warsztatach i fabrykach.

NAUKOWIEC

Jego domeną jest laboratorium, gdzie pracuje nad nowymi technologiami. Równie cenną jest umiejętność leczenia rannych żołnierzy – nikt inny tego nie jest w stanie zrobić. Ma także wyłączność na odnajdywanie złóż ropy, może również pomagać przy wznoszeniu budowli. Powołuje się go w laboratoriach.

INŻYNIER

Główny konstruktor w Twojej drużynie, dodatkowo zajmuje się zbieraniem skrzyń z zaopatrzeniem wysyłanych z przyszłości. Oprócz budowania i naprawiania budowli, może przejmować obiekty należące do przeciwnika. Jednostka raczej nieprzydatna w trakcie potyczki. Powołuje się go w składach i magazynach.

Porady na dobry początek

1. Obszar mapy – w prawym dolny rogu ekranu – jest w pełni interaktywny. Klikając na nim prawym przyciskiem myszy możesz wysłać zaznaczone aktualnie jednostki w wybrane miejsce. Klikając lewym przyciskiem myszy wyświetlisz wskazany obszar na głównym ekranie gry.

2. W celu szybkiego zorganizowania jakiegoś zespołu specjalistów np. żołnierzy potrzebnych do odparcia ataku, można kliknąć dwukrotnie na wybranej postaci lub na jej portrecie. Wówczas zostaną zaznaczone wszystkie postacie o tej samej specjalności, co wybrana.

3. W grze występują aż cztery rodzaje materiałów wykorzystywanych przez żołnierzy.

a) skrzynie – materiały przesyłane z przyszłości przez dowództwo. Służą głównie do budowania i konstruowania. Rozrzucone po całej mapie, mogą być zbierane i przynoszone do bazy przez inżynierów, małpoludzi i pojazdy transportowe.

b) energia słoneczna – to cenne źródło mocy dla struktur bazy i pojazdów. Jedyny problem w tym drugim przypadku, to konieczność częstego i niestety długotrwałego doładowywania akumulatorów.

c) ropa – może być znajdywana jedynie przez naukowców. Jej wydobycie zapewni zaopatrzenie w cenne paliwo do pojazdów.

d) syberyt (nazwa stosowana przez Amerykanów) lub alaskit (nazwa używana przez Rosjan) – to surowiec używany do zasilania w energię budynków i pojazdów. Jego możliwości są niemal nieograniczone, gdyż bardziej doświadczeni naukowcy potrafią konstruować z niego również bardzo groźną broń.

4. Pamiętaj, że Twoi podopieczni zdobywają podczas gry doświadczenie i poprawiają swe statystyki. Mogą oni awansować w czterech kategoriach:

a) walce – doświadczenie jednostki wzrasta za każdym razem, gdy bierze ona udział w starciu.

b) inżynierii – do jej wzrostu przyczynia się wznoszenie i naprawa budynków oraz zbieranie skrzyń.

c) mechanice – jednostki podnoszą swe umiejętności prowadząc pojazdy, konstruując je i naprawiając.

d) nauce – do poprawy tej statystyki przyczynia się tylko prowadzenie badań naukowych.

5. Liczba żołnierzy w **Original War** jest niezwykle ograniczona, stąd też należy szczególnie zadbać o ich życie. Strata jakiegokolwiek z podwładnych może oznaczać, że nie będziesz mógł skorzystać z jego usług w następnej misji czy też kilka misji później. Z pewnością pomocne będzie w tym zatrzymywanie czasu gry, bowiem podczas takiej pauzy można zapoznać się z przebiegiem akcji, a co ważniejsze wydać polecenia żołnierzom. Należy pamiętać także o tym, że w każdej chwili można przekwalifikować swoich podwładnych, w zależności od tego, którego specjalisty aktualnie się potrzebuje. ❒

Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

STEROWANIE

ZAZNACZENIE JEDNOSTKI – kliknięcie na niej lewym przyciskiem myszki.

ZAZNACZENIE WIELU JEDNOSTEK – przeciągnięcie myszką nad nimi przy jednoczesnym wciśniętym lewym przycisku myszy.

DODANIE JEDNOSTKI DO GRUPY – kliknięcie na jednostkę lewym przyciskiem myszy przy jednoczesnym trzymaniu klawisza SHIFT.

UTWORZENIE GRUPY – CONTROL + klawisz od 1 do 9.

WYBRANIE GRUPY – cyfra od 1 do 9.

ATAK – „ikona ataku" lub klawisz A.

IDŹ – „ikona ruchu" lub klawisz M.

UTRZYMUJ POZYCJĘ – „ikona utrzymywania pozycji" lub klawisz G

STÓJ – „ikona zatrzymania" lub klawisz S

WYSIĄDŹ – „ikona wysiadania" lub klawisz U

CZOŁGAJ SIĘ – „ikona czołgania" lub klawisz C – dotyczy wyłącznie żołnierzy

WSTAŃ – „ikona wstania" lub klawisz W – dotyczy wyłącznie żołnierzy

BUDUJ – „ikona budowania" lub klawisz B – dotyczy inżynierów.

NAPRAW POJAZD – „ikona naprawy" lub klawisz R – dotyczy wyłącznie mechaników.

LECZ – „ikona leczenia" lub klawisz H – dotyczy wyłącznie naukowców.

PORUSZAJ SIĘ W SZYKU – ↵ + polecenie ruchu.

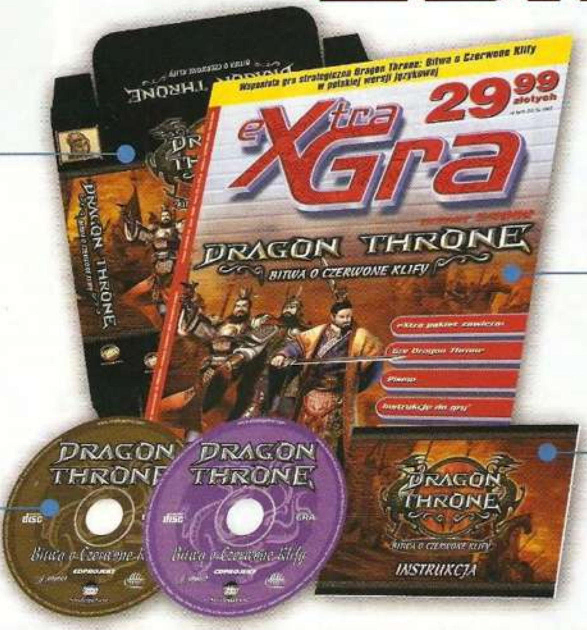
OBRÓT W SZYKU – ↵ + kliknięcie prawym przyciskiem myszy.

PAUZA – SPACEBAR.

PRZERWANIE DIALOGU – ENTER.

JUŻ W SPRZEDAŻY GRA: DRAGON THRONE ZA 29.99

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę



Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

2 płyty CD z grą DRAGON THRONE po polsku

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze strategicznej Dragon Throne: Bitwa o Czerwone Klify gracz uczestniczy w burzliwych wydarzeniach, jakie miały miejsce w starożytnych Chinach, gdy trzech książąt walczyło o władzę. Klasyczny RTS w oryginalnym chińskim wydaniu - zapowiada się doskonała zabawa i wiele bitew do wygrania! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Z ostatniej chwili...

OSTROŻNIE Z GRANIEM

W połowie października 24-letni, bezrobotny Koreańczyk zmarł po trwającym 86 godzin maratonie, kiedy to grał w kafejce internetowej praktycznie non stop bez przyjmowania posiłków i napojów. Wniosek: nie zapomnijcie przygotować sobie kanapek, kiedy chcecie pograć.

MIGRACJE

Zbliża się zima, ptaki migrują do ciepłych krajów zaś twórcy gier do nowych firm. Steve Clover, jeden z twórców EverQuest, niezmiernie popularnej online'owej gry rpg, dołączył do firmy Sigil Games (w której już pracują inni twórcy Everquesta). Z kolei Gonzo Suarez, pomysłodawca i twórca Commandos opuścił założoną przez siebie firmę Pyro Studios i razem z innymi, którzy zrobili to już wcześniej, rozpoczął prace nad grą zatytułowaną The Lord of the Creatures. Oczywiście w nowej firmie, której nazwy jeszcze nie znamy.

MYST ŻYJE

Francuski wydawca Ubi Soft podpisał umowę z firmą Cyan, twórcą legendarnego Mysta, na produkcję kolejnych części tej serii aż po rok 2008. Powinno to ucieszyć miłośników łamania sobie głowy tym bardziej, że jak wieść niesie kolejny Myst będzie grą sieciową. Ciekawe, jak taka gra ma wyglądać?

MEDIEVAL W SIECI

Uruchomiony został polski serwis poświęcony grze Medieval: Total War (http://www.medieval.prv.pl). Znaleźć tam można wiele ciekawych informacji na temat zawartości gry, opisy, porady, recenzje, jak również artykuły związane z wydarzeniami i postaciami występującymi w grze.

FIFA FOOTBALL 2003

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: listopad 2002*

Od wielu lat otrzymujemy coraz lepsze symulacje piłki nożnej w postaci kolejnych gier serii ***FIFA Football*** firmy **EA Sports**. Podobnie będzie i w tym roku, jako że już w listopadzie spodziewana jest premiera gry **FIFA Football 2003**. Po bardzo dobrej poprzedniej części cyklu (opatrzonej podtytułem ***World Cup***) aż chce się zapytać, co jeszcze można tu poprawić? Wygląda na to, że bardzo wiele.

FIFA 2003 to przede wszystkim udoskonalony moduł sztucznej inteligencji, dzięki któremu lepiej działają wszystkie elementy decydujące o sposobie gry: taktyka, współdziałanie i faktyczne odzwierciedlenie cech poszczególnych zawodników. Twórcy gry twierdzą, że można dzięki temu spodziewać się na przykład zmasowanego ataku wszystkich piłkarzy przeciwnika w 80 minucie spotkania w celu zdobycia decydującej bramki. Gdy trzeba koniecznie strzelić gola, komputer na swojej połowie może nie zostawić żadnego zawodnika!

Druga rzecz, jaka na pewno wyróżnia tegoroczną edycję ***FIFY*** to udoskonalony system sprawowania kontroli nad piłką. Strzelanie, czy drybling będą wykonywane w bardziej naturalny sposób, ale też piłka będzie mogła odbić się od innego zawodnika, tudzież nie trafi on w nią chcąc uderzyć głową.

W grze pojawi się blisko 10000 graczy, z czego 175 powinieneś móc rozpoznać po wyglądzie. Wśród dostępnych 350 zespołów zobaczysz te najsłynniejsze z europejskich lig. Wszystko to jak zwykle przedstawione będzie w doskonałej oprawie graficznej i dźwiękowej. Niestety nie zanosi się, by gra ukazała się w polskiej wersji językowej.

Wydawcą **FIFA 2003** będzie firma **Cenega**. ❑

VIETCONG

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: —*

Poza ***Seal Team*** z początku lat 90-tych nie było gry FPP, której akcja rozgrywałaby się w Wietnamie. Lukę tę zamierza wypełnić czeska firma **Pterodon**, która pracuje obecnie nad programem zatytułowanym **Vietcong**. Wbrew temu co sugeruje nazwa głównym bohaterem programu nie jest żołnierz Vietcongu, lecz amerykański komandos Steve R. Hawkins. Dowodzi on oddziałem specjalnym, który walcząc w ponad 20 misjach będzie musiał dokładnie spenetrować system podziemnych tuneli wykorzystywanych przez partyzantów, odwiedzi ruiny starożytnych świątyń, a przede wszystkim wędrował będzie przez niezgłębione zakamarki tropikalnej dżungli. Ponieważ w każdym z tych miejsc będzie można spotkać żołnierzy wroga (w tunelach nawet na pewno), **Vietcong** na pewno ucieszy miłośników „tradycyjnego" FPP.

Hawkins nie będzie sam. W skład jego oddziału wchodzi pięciu innych żołnierzy specjalizujących się w określonego rodzaju działaniach. Wśród nich znajdziesz lekarza, obsługę broni ciężkiej, speca od ładunków wybuchowych oraz tropiciela. Gdyby któryś z nich zawiódł, lub nawet cały oddział wpadł w zasadzkę, będziesz mógł wezwać wsparcie lotnictwa lub helikopter, który posłuży Ci do ewakuacji. Skorzystać będziesz mógł także z jeepów, ciężarówek, a nawet łodzi patrolowych.

Mocną stroną gry będzie z pewnością grafika. Jej twórcy obiecują wysoki poziom detali, możliwość zniszczenia dowolnego obiektu, oraz doskonałą animację postaci.

Vietcong wydany zostanie w polskiej wersji językowej, a jego dystrybutorem będzie firma **Play It**. ❑

BATTLE MAGES

STRATEGICZNA/RPG *premiera: III kwartał 2003*

Od zamierzchłych czasów Świat był chroniony przed Chaosem przez Magiczny Kryształ, który umieszczono gdzieś w centrum świata. Tylko i wyłącznie dzięki opiekuńczej aurze wydobywającej się z wnętrza tego Kryształu, Ludzie, Elfy oraz Krasnoludy mogły sobie spokojnie zamieszkiwać i nie bać się o swoją przyszłość. Niestety pewnego dnia pokój został zmącony przez hordy Nieumarłych i innych nieprzyjemnych indywiduów. Cóż w takich wypadkach poradzić? Ano, jak to zwykle bywa w grach komputerowych, należy wysłać jednego żołnierza (czyli Ciebie, rzecz jasna), absolwenta Imperial Battle Mage School, aby odnalazł ów magiczny artefakt i przywrócił tym samym ład oraz porządek na targanej wojną ziemi. W Twoim queście towarzyszyć Ci będzie kilku wiernych kompanów.

Battle Mages, będąca miksturą rolpleja oraz gry strategicznej, rozgrywać się będzie w fantastycznym, trójwymiarowym świecie. Każda z jednostek posiada swój własny sposób postępowania. Możesz ją rozwijać tak, aby stała się potężnym magiem lub charyzmatycznym dowódcą. W grze znajdziesz rozbudowane drzewko rozwoju technologicznego, wielką różnorodność zbroi, broni, skarbów oraz magicznych artefaktów. Zanim jednak uzbroisz swoją jednostkę, sam musisz się uzbroić w cierpliwość – do premiery pozostał jeszcze rok i do tego „z hakiem". ❐

EMPIRE OF MAGIC

STRATEGICZNA *premiera: —*

„Imperium Magii" przeniesie Cię w wyimaginowany świat sprzed setek lat. Długo, bardzo długo światem rządziło Empire of Magic, składające się z najpotężniejszych magów. Tak oto życie ludu toczyło się do czasu, gdy kraina zamieniła się w jeden wielki rejon zagłady, strachu i bezwzględnej walki o władzę. Nic przeto dziwnego, że żaden z możnych tego świata niespecjalnie miał czas lub chęci, by zająć się dziwnymi wypadkami w przygranicznym terytorium, gdzie ni stąd ni zowąd słuch ginął po oddziałach żołnierzy, a nawet czasem po całych osadach. Sprawę postanowiono oddać pomniejszemu, ambitnemu magowi, czyli Tobie.

Powyższa historia to zalążki fabuły **Empire of Magic**. Jak widać nie tchnie z niej przesadną oryginalnością, za to ponoć mamy się spodziewać nieliniowego jej rozwoju – zasadniczy wątek wsparty będzie przez dodatkowe zadania i questy. Poczekamy, zobaczymy. Ta strategia fantasy ukazywać będzie świat w 3D, a trójwymiarowość wykorzystywać będziesz na swoją korzyść: Twoje jednostki mogą na przykład chować się za wzgórzem, by potem z zaskoczenia natrzeć na oddziały wroga. Postaci stopniowo rozwijają swoje umiejętności, wspinając się na wyższe poziomy doświadczenia, szczególnie podczas pobytu w mieście. Masz tam możliwość wykupienia kuracji u medyka, ewentualnie treningu u mistrza sztuki wojennej lub magicznej. W **Empire of Magic** znajdziesz ponad 120 magicznych zaklęć i 80 typów jednostek, w tym potężnych herosów. ❐

WARLORDS 4

STRATEGICZNA *premiera: IV kwartał 2002*

Choć w ciągu ostatnich lat pojawiły się dwie gry z cyklu ***Warlords*** (z podtytułem ***Battlecry***), to jednak obydwie były strategiami czasu rzeczywistego. Firma **SSG**, twórca serii, nie rozstała się bynajmniej z tradycyjnym wizerunkiem swojego sztandarowego hitu, czego dowodem będzie **Warlords 4** – tak jak poprzednicy rozgrywający się w systemie turowym. Do programu wprowadzono wiele zmian, z których największe to możliwość taktycznego rozgrywania bitew, opcja upgrade'u miast o nowe budynki, nowy engine (acz zapożyczony z ***Warlords Battlecry***), nowy system operowania surowcami uzależniony od zasięgu granic Twojego państwa. W grze pojawi się sześć ras (ludzie, krasnoludy, elfy, umarli, orkowie i demony), z których każda dysponować ma około 15 jednostkami. Podobnie jak w ***Warlords Battlecry 2*** rozgrywka toczyć się będzie zarówno na poziomie strategicznym (na mapie przypominającej tą z gry ***Risk***) oraz taktycznym, gdzie walczył będziesz o konkretne terytorium. ❐

Z ostatniej chwili...

NA CZYM W WCG

Znana jest już konfiguracja komputerów, jakie użyte będą w trakcie finałów World Computer Gaming w Korei. Będzie to Pentium 4 2 GHz na płycie Intela, 512 DDR RAM, CDROM x48, dysk twardy 40 GB, 19 calowy monitor i uwaga – zaledwie GeForce 2 MX 400 64 MB. Czy to przypadkiem nie za mało, jak na finały, w których gra się w Quake'a 3?

CENA ZA BEZPIECZEŃSTWO

Microsoft rozważa pomysł, by za dodatkowe zabezpieczenia swoich systemów (choć zapewne odnosić ma się to głównie do Windows XP) trzeba było płacić. W świetle wykrytych niedawno dziur w systemach Microsoftu umożliwiających atak hackerów, jest to dość dziwny pomysł. Nie dość, że Microsoft sprzedaje produkt, który nie jest do końca bezpieczny, to jeszcze każe sobie płacić za jego naprawienie. Na razie jest to tylko pomysł i oby na tym etapie wszystko się zakończyło.

CIĘŻKIE CZASY DLA AMD

Choć mijający rok był ciężki dla całej branży, wyjątkowo boleśnie odczuła go firma AMD. Jej odwieczny rywal Intel powiększył swój udział w rynku i obecnie ma już 81% udziałów. Co gorsza, procesory Athlon XP nie nadążają za coraz szybszymi Pentium 4. Jedyna nadzieja w mającym ukazać się na początku przyszłego roku 64bitowym procesorze Hammer.

COMBAT (FLIGHT) MISSION

Dla miłośników gier wojennych szykują się nie lada atrakcje. W chwili, gdy piszę te słowa, do tłoczni trafił Combat Flight Simulator 3, który w USA ma się ukazać pod koniec tego miesiąca (ale niestety nie wiadomo kiedy w Europie), natomiast w Wielkiej Brytanii od kilku tygodni jest już w sprzedaży Combat Mission 2. Niestety jak na razie nie ma sygnałów, by któraś z tych gier miała w oficjalnym obiegu trafić do Polski.

POLANIE 2

STRATEGICZNA — *premiera: 2003*

Dawno, dawno temu żył sobie dobry Książę, który dbał o swój lud i zawsze postępował w zgodzie z kodeksem honorowym. Nie wszystkim taki styl władzy odpowiadał i Złe Siły sprzysięgły się celem wyrzucenia władcy z baśniowej krainy. Ich misja, ku rozpaczy mieszkańców ślicznej krainy, powiodła się i Książę został wysłany do innego wymiaru. Wiele lat później, dzięki wydatnej pomocy dobrego maga, zostaje zbudowany specjalny portal pozwalający Księciu powrócić z zaświatów i wziąć odwet na swoich oprawcach.

Polanie 2, gra rodzimej produkcji, będzie hybrydą rolpleja ze strategią czasu rzeczywistego. Do dyspozycji gracza oddane zostaną następujące tryby rozgrywki: kampania dla pojedynczego zawodnika, składająca się z trzech dużych rozdziałów, tryb potyczki oraz opcja sieciowa. W tej ostatniej znajdzie się, między innymi, RPG Companion mode – rozgrywka jako żywo przypominająca swoim stylem ***Diablo*** czy ***IWD***. Najważniejszą postacią obecną w grze jest oczywiście wspomniany już Książę – wystąpi on w każdym etapie kampanii dla pojedynczego gracza, posiadać będzie olbrzymi wpływ na zachowanie pozostałych jednostek. Stojąc obok szeregowego żołnierza, Książę wzmacnia jego morale o dziesięć procent. Oprócz Księcia najważniejszą klasą postaci jest... krowa, a to dlatego, że cała ekonomia oparta jest na produkcji mleka. Silnik gry – ***Earth 3*** – oferuje trójwymiarowy świat, dynamiczne zmiany w pogodzie, cykl dzień/noc i wiele innych, najnowszych rozwiązań graficznych. Gra obsługiwać będzie rozdzielczość do 2048x1536 pikseli. Wybrane jednostki mogą w określonych miejscach przechodzić transformację, na przykład w wilka lub niedźwiedzia. Z niecierpliwością czekamy na premierę **Polan 2**, aby wreszcie móc osobiście przekonać się, czy gra będzie aż tak dobra, jak to zapowiadają jej twórcy. ❐

HEGEMONIA

STRATEGICZNA — *premiera: grudzień 2002*

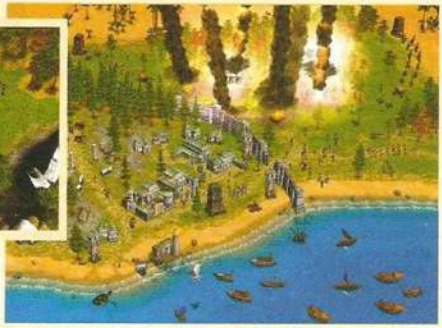
W 2104 roku rozgorzała międzyplanetarna wojna pomiędzy Ziemią i kolonistami z Marsa. Po kilku tygodniach zaciekłych walk obie strony zostały zmuszone do zawarcia porozumienia, gdyż na horyzoncie pojawiło się zupełnie nowe zagrożenie. Jako dowódca elitarnej jednostki: Stalowego Legionu, musisz stawić czoła flocie inwazyjnej obcych. Tak w wielkim skrócie przedstawić można założenia nowej gry węgierskiej firmy **Digital Reality**, zatytułowanej **Hegemonia**. Jest to ten sam zespół, który stworzył cykl ***Imperium Galactica*** (obecnie kończy trzecią część tej serii), zna się zatem na tworzeniu gier strategicznych, których akcja toczy się w kosmosie. Już teraz można zauważyć, iż opracowany na potrzeby gry system graficzny intryguje bogactwem szczegółów i efektów specjalnych.

Hegemonia wydana zostanie w polskiej wersji językowej, zaś dystrybutorem gry będzie firma **LEM**. ❐

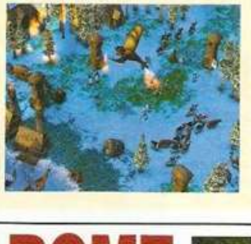
AGE OF MYTHOLOGY

STRATEGICZNA *premiera: IV kwartał 2002*

Nadejście bezpośredniej następczyni słynnej ***Age of Empires*** zbliża się wielkimi krokami, a z każdą upływającą chwilą rośnie napięcie wśród miłośników strategii czasu rzeczywistego, którzy mają chyba wszelkie prawo oczekiwać wiekopomnego tytułu. Dawno już nie było erteesa, o którym mówiłoby się tak długo i tak dużo. Gra firmy **Ensemble** powinna wnieść sporo ożywienia do gatunku, głównie dzięki potencjalnej możliwości wielokrotnego rozgrywania tego samego scenariusza, czy kampanii, za każdym razem do celu idąc inną drogą.



Takie możliwości daje bardzo rozbudowane „drzewko mitologiczne". Otóż **Age of Mythology** opierać się będzie na wierzeniach trzech starożytnych kultur: Wikingów, Greków oraz Egipcjan, którym w drodze ku chwale pomagać będzie kilku bogów z „najwyższej półki" oraz pomagierzy pod postacią pomniejszych bogów oraz jednostek mitologicznych. Zachęta do rozgrywania kampanii na nowo, lecz dzięki przychylności innego boga, tkwi w tym, że każdy z nich oferuje inny typ pomocy, usprawnień i bonusów. Weźmy na przykład Greków: do wyboru masz trzech głównych bogów – Zeusa, Posejdona oraz Hadesa. Pierwszy z nich, jako pan wśród bogów zapewnia największą ilość Łaski (punkty pozwalające na korzystanie z mitologicznych rozwiązań) oraz znacznie podnosi sprawność Twojej piechoty i jednostek heroicznych. Jeśli Twoim patronem będzie Posejdon, to najwięcej skorzysta na tym kawaleria. Nadto jego opieka zapewni tańszy dostęp do okrętów rybackich i karawan kupieckich. Wreszcie trzeci z głównych bogów – Hades – zwiększa siłę ataku Twoich budynków oraz łuczników. Dodatkowo nadzór Hadesa nad polem bitwy pozwala na wskrzeszanie poległych jednostek i użycie ich w bitwie jako „wojowników-cieni". Podobną dywersyfikację możliwości znajdziesz u dwóch pozostałych kultur (u Egipcjan dominują: Ra, Isis oraz Set, u Wikingów Thor, Loki i Odyn).



Poza najpotężniejszymi bogami, na arenie walk pojawiają się też bogowie z „drugiej ligi". Przy przechodzeniu do nowej ery (archaiczna, klasyczna, heroiczna, mityczna), masz wybór między dwoma bóstwami, wreszcie uzupełniającą rolę grają tutaj jednostki heroiczne. U Greków są to konkretne postaci, na przykład Odyseusz, podczas gdy u Egipcjan znajdziesz klasy postaci (kapłan, faraon). Wszystkie te elementy razem wzięte spowodują, że zapewne zapragniesz powtórek w towarzystwie co i rusz to innego boga.

Ogólnie rzecz ujmując, **Age of Mythology** będzie klasycznym erteesem, gdzie ważna będzie rozbudowa własnej bazy i odległych placówek, a droga rozwoju trzymać się będzie standardowych dla tego gatunku reguł. Poza zbieraniem zasobów musisz jednak zwracać baczną uwagę na posiadanie jak największej ilości „Łaski" (favor), która pozwala na konstruowanie jednostek i usprawnień mitologicznych. O grafice będziemy się prawdopodobnie wyrażać w samych superlatywach: mapy są przepiękne, jednostki zmieniają wygląd wraz z upgradem, boskie interwencje zapierają dech w piersiach (ja osobiście czekam na tornado). Gra powinna się ukazać pod koniec roku. ❐

AGAINST ROME

STRATEGICZNA *premiera: październik 2002*

Against Rome, jak sama nazwa wskazuje, przeniesie Cię w zamierzchłe czasy panowania Imperium Rzymskiego nad większością ówczesnego terytorium Europy. Gracz znajdzie się na terenach dawnej Germanii, która przez Rzymian zwana była „Barbaricum" – krainą barbarzyńców. W erteesie **Against Rome** obejmiesz dowództwo nad jednym z plemion barbarzyńskich, gdzie ludzie byli na bakier z kulturą, za to za pan brat z orężem wojennym. Twoje poczynania w głównej mierze sprowadzać się będą do ciągłych potyczek, plądrowania i niszczenia obcych plemion w poszukiwaniu jedzenia, złota oraz broni. A wszystko to, by podnieść swoją reputację oraz wzmocnić się na tyle, by być w stanie oprzeć się inwazji cywilizowanej potęgi – Rzymu. ❐

LOCK-ON: MODERN AIR COMBAT

SYMULACYJNA

premiera: wiosna 2003

Lock On: Modern Air Combat będzie grą symulacyjną, rozgrywającą się pod niebem Kaukazu oraz Morza Czarnego i ukazywać będzie hipotetyczny konflikt, w który zaangażują się siły dwóch największych potęg militarnych świata, czyli USA i Rosji. W grze latać będziesz ośmioma modelami samolotów. Po stronie rosyjskiej są to: Su-25, Su-27, Su-33, Su-39 oraz dwie wersje Mig-29. Amerykanie z kolei pozwalają Tobie używać F-15 oraz A-10 Warthog. Docelowo gra oferować ma przeszło trzydzieści misji w trybie dla pojedynczego gracza, plus misje treningowe oraz opcję „instant action". Tryb sieciowy będzie z kolei umożliwiał grę nawet 32 graczom równocześnie. Lock On w założeniu ma być grą dla wszystkich, co oznacza, że poziom symulacji będzie można w znacznym stopniu skalować, tak aby nawet bardzo niedoświadczeni wirtualni piloci radzili sobie z trudnymi elementami pilotażu, jakim na przykład jest lądowanie. Twórcy szczycą się bogactwem detali. Poza samolotami, którymi sterować będziesz osobiście, pojawi się jeszcze około 50 typów innych jednostek powietrznych. Nie zabraknie także miejsca dla pojazdów naziemnych oraz okrętów. **Lock On** w szczegółowy sposób odtwarzać będzie topografię terenu walki: na oficjalnej stronie internetowej gry znajduje się informacja, że teatr działań jest na tyle rozległy, iż znajdziesz tu, między innymi, 1700 miejscowości oraz około pięćset mostów. Gra produkowana przez firmę **Eagle Dynamics** zawita na naszych komputerach w przyszłym roku. ❐

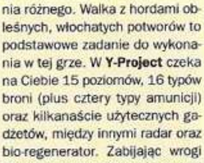
Y-PROJECT

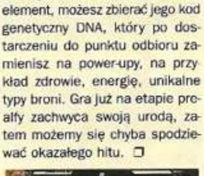
ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: 2003

Tendencja do mieszania gatunków w grach komputerowych staje się coraz powszechniejsza – takim ambitnym pojektom należy się poklask i akceptacja, szczególnie jeśli ostatecznie produkt staje na tak wysokim poziomie, jak na przykład ***Deus Ex***. **Y-Project** firmy **Wastka** ma ambicję dorównać wspomnianemu wyżej tytułowi; będzie to gra zręcznościowa z mocnym akcentem przygodowym i rpg.

Głównymi bohaterami gry są kosmiczni farmerzy zasiedlający krainę Eden. Niestety, idyllicznie na tej planecie ostatnimi czasy nie bywa, a to dlatego, że na skutek fatalnej pomyłki przy realizacji tajnego projektu „Y" na wolność przedostały się zmutowane robale i krwiożercze stwory pochodzenia różnego. Walka z hordami obleśnych, włochatych potworów to podstawowe zadanie do wykonania w tej grze. W **Y-Project** czeka na Ciebie 15 poziomów, 16 typów broni (plus cztery typy amunicji) oraz kilkanaście użytecznych gadżetów, między innymi radar oraz bio-regenerator. Zabijając wrogi element, możesz zbierać jego kod genetyczny DNA, który po dostarczeniu do punktu odbioru zamienisz na power-upy, na przykład zdrowie, energię, unikalne typy broni. Gra już na etapie prealfy zachwyca swoją urodą, zatem możemy się chyba spodziewać okazałego hitu. ❐





HEROES OF MIGHT NAD MAGIC 4 THE GATHERING STORM

STRATEGICZNA

premiera: grudzień 2002

Z myślą o miłośnikach czwartej części ***Heroes of Might nad Magic***, firma **3DO** przygotowuje dodatek zatytułowany **The Gathering Storm**. Znajdzie się w nim aż sześć nowych kampanii – po jednej dla każdej z nacji występujących w grze. Dodatkowo pojawi się również ponad dwadzieścia map przeznaczonych również do gry wieloosobowej.

Mapy wzbogacą się przede wszystkim o kolejne budynki pozwalające na naukę czarów w każdej ze szkół magii. Dzięki temu bohaterowie mają szybciej zdobywać odpowiednie umiejętności magiczne i z powodzeniem stosować je w walce. Natomiast dla bardziej doświadczonych herosów przygotowano areny, na których będą oni walczyć z czarnymi i czarodziejskimi smokami. Wygrana z nimi będzie oznaczała automatyczny awans na wyższy poziom.

Nie zachwyca natomiast ilość nowych artefaktów – łącznie będzie ich nieco ponad 20. Jednak ich jakość będzie naprawdę dobra, a zdobycie i posiadanie owych przedmiotów może mieć decydujący wpływ na odniesienie sukcesu w walce. Na koniec warto wreszcie wspomnieć o czterech nowych typach bardzo silnych jednostek. Będzie to gargantua, gobliński rycerz, mroczny jeździec i diabelska czarodziejka.

Jak znamy politykę wydawniczą **3DO**, należy przypuszczać, że **The Gathering Storm** to tylko pierwszy z wielu dodatków, które pojawią się w najbliższych miesiącach. Chociaż ilość zmian nie będzie w nim imponująca, to zapewne kolejne zestawy kampanii będą dodawały nowe atrakcyjne elementy. ❐

R E K L A M A

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

LOGA * DZWONKI

TYLKO 1 zł + VAT

AK.200539 Temat z filmu „Janosik"
AK.200293 Top Gun
AK.200440 Maybe
AK.200416 Niepokorny - Stachursky
AK.200165 Gwiezdne Wojny - Imperator
AK.200536 Czterej Pancerni
AK.200229 Santa Lucia
AK.200325 Ta sama chwila
AK.200343 Takie tango
AK.200396 Mniej niż zero
AK.200419 Cichosza
AK.200521 Celina
AK.200582 Mój przyjacielu
AK.200584 Baranek
AK.200585 Czy mnie jeszcze pamiętasz
AK.200630 Tylko we Lwowie
AK.202024 „Powrót do przyszłości"
AK.202026 Temat z filmu „Superman"
AK.202278 „Benny Hill Show"
AK.202031 Dziadek do orzechów
AK.202044 Hej, żeglujże żeglarzu
AK.202142 Aria z kurantem ze „Strasznego Dworu"
AK.202184 Disco, disco
AK.202222 Temat z filmu „Austin Powers"
AK.202236 „Poszukiwacze Zaginionej Arki"
AK.202276 Temat z filmu „Strak TreK"
AK.202271 Temat z filmu „Drużyna A"

AK.100611 AK.102363
AK.100733 AK.102399 AK.102618
AK.101111 AK.102453 AK.102858
AK.401038 AK.401047 AK.401055
AK.401057 AK.401063 AK.401121
AK.100138 AK.100678 AK.101261
AK.103126 AK.401736 AK.103974
AK.104440 AK.105357 AK.400560
AK.400760 AK.400984 AK.400997
AK.400497 AK.400499 AK.400533
AK.106156 AK.106198 AK.400198
AK.105397 AK.106123
AK.103100 AK.105162
AK.103063 AK.103089

❑ Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści AK.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7116.

❑ Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7116, a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką, np.: AK.(numer logo lub dzwonka).601010203

– Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.
– Koszt: 1 zł + VAT.
– Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

Copyright by Phonesat.

Z ostatniej chwili...

ZAGROŻENIE DLA SATELITÓW

Zgodnie z opublikowanym niedawno raportem wykonanym na zlecenie amerykańskiego Kongresu, satelity, z których korzystają zarówno instytucje cywilne, jak i wojskowe, są narażone na ataki hackerów. Satelity sterowane są z ziemi, przy czym niektóre z nich wysyłają i nadają niezaszyfrowane sygnały mogące stać się łatwym celem dla hackera. Konsekwencją może być nawet zniszczenie obiektu bądź też na przykład zawirusowanie go.

LEPSI HEROSI

6 listopada do sprzedaży trafi specjalne wydanie Heroes of Might and Magic 4 oznaczone numerkiem 2.0 (w skrócie HoM&M42.0). W zestawie znajdą się gry: Heroes PL, Heroes 2 Gold PL, Heroes 4 PL, oraz dodatkowa płyta do Heroes 4 PL z łatką aktualizująca grę do wersji 2.0 (dodającą m.in. możliwość gry w internecie i sieci lokalnej). W sumie 5 CD plus drukowane drzewko rozwoju miast.

JAZDA Z GIEŁDY!

Firma Interplay, niegdysiejszy potentat na rynku wydawców gier komputerowych, została usunięta z giełdy. Cena jej akcji spadła do poziomu 1 – 10 centów, podczas gdy jednym z wymogów giełdy na której handlowano akcjami Interplaya było utrzymanie ceny akcji na poziomie minimum 1 dolara. Co gorsza, szukając gotówki Interplay „pozbył się" swojego klejnotu w koronie, jakim była firma Shiny Entertainment, oraz stracił na rzecz Infogrames firmę Bioware Corp. Ostatnią deską ratunku pozostaje Icewind Dale 2...

CENNIEJSZE NIŻ ZŁOTO

Niedawno na lotnisku Heathrow skradziono warty 4.5 miliona funtów transport pamięci Samsunga. Cały transport zniknął dosłownie w kilka godzin po tym, jak przyleciał z Korei. Kto wie, czy wkrótce pamięci nie potanieją na pewien czas – aż do wyczerpania się zapasów...

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT SPEARHEAD

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: listopad 2002*

W dodatku do **Medal of Honor Allied Assault** żegnasz się z nieustraszonym porucznikiem Powellem, a na arenę wkracza nowy bohater, sierżant Jack Barnes. Żołnierz ten w trybie kampanii prowadzić będzie działania w trzech państwach. Zaczyna od D-Day w Normandii, ale w przeciwieństwie do podstawki **MoH**, tutaj nie będziesz uczestniczyć bezpośrednio w natarciu na plaży, lecz w noc poprzedzającą desant wylądujesz na tyłach wroga, aby osłabić jego zdolności obronne. Następnie akcja przeniesie Cię w ostępy leśne na terenie Belgii – przypadnie Ci w udziale odpieranie niemieckiej kontrofensywy w Ardenach. Zwieńczeniem działań Twojego bohatera będzie marsz na Berlin u boku Armii Czerwonej. Łącznie dla pojedynczego gracza przyszykowano 9 poziomów (po trzy na każdą z lokacji), podczas gdy w trybie multiplayer pojawia się 12 nowych map, umiejscowionych, między innymi, w Holandii oraz na Malcie. Nowe bronie to Enfield Mark 1, Sten oraz słynna, radziecka Pepesza. **Medal of Honor Spearhead** będzie mocnym rozszerzeniem, godnym wyśmienitej gry z gatunku FPS, a w Polsce ujrzymy go dzięki firmie **Cenega**. ❐

ZOO TYCOON: MARINE MANIA

STRATEGICZNA — *premiera: październik 2002*

Dodatki do gry ekonomicznej ***Zoo Tycoon*** rodzą się jak grzyby po jesiennym deszczu. Ledwie co zdążyliśmy zapoznać się z rozszerzeniem zatytułowanym ***Dinosaur Digs***, a już na półkach sklepowych szykuje się miejsce dla **Marine Mania**. W tym dodatku gracz będzie mógł wzbogacić swoje zoo o elementy morskie i rozegrać 10 przyszykowanych na tę okazję scenariuszy. W grze zawitało ponad 20 rodzajów zwierząt morskich, nowa roślinność ozdobna oraz możliwość budowy parku wodnego i przeprowadzania pokazów. Aby dodatkowo uatrakcyjnić swoje pokazy możesz uczyć swoje zwierzęta określonych sztuczek. Konstruowanie specjalnych basenów, tuneli wodnych itd. jest bardzo kosztowne, zatem nieuważne planowanie zakończy się bankructwem. Na gracza czyhają jeszcze inne pułapki, na przykład rozrastanie się familii zwierzęcych: staniesz tedy przed dylematem, czy dalej rozszerzać swą posiadłość, czy zwyczajnie sprzedać część ze swoich milusińskich. ❐

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: listopad 2002*

Najciekawszym aspektem obecnym w dodatku do ***Ghost Recon***, zatytułowanym **Island Thunder**, jest umiejscowienie akcji. Otóż gra przeniesie Cię w niedaleką przyszłość, na Kubę w roku 2009. Po ponad czterdziestu latach niepodzielnego panowania, Fidel kończy swój żywot i na wyspie wreszcie mogą się odbyć wolne wybory. Niestety, jedna z frakcji stosując terror planuje zostać jedynie słuszną kandydatką do dzierżenia władzy. Czeka Cię więc zadanie przywrócenia ładu – 8 misji dla pojedynczego gracza opowiada historię walki dzielnych, amerykańskich chłopców w imię wolności i demokracji. W grze, poza kampania, znajdzie się jeszcze pięć nowych map multiplayerowych, dwa świeże typy gry wieloosobowej, dwanaście nowych broni, w tym karabin M4 SOCOM oraz granatnik MM-1. Pojawią się ponadto niespotykane w oryginale pojazdy, zarówno po stronie kubańskiej, jak i amerykańskiej. Gra znajdzie się w Polsce dzięki firmie **Play-It**. ❐

UFO: AFTERMATH

STRATEGICZNA *premiera: 2003*

UFO to cykl klasycznych gier strategicznych z lat 90-tych. Niestety, po dwóch początkowych częściach, absolutnie doskonałych, ich twórcy zaczęli eksperymentować, odchodząc od sprawdzonych wzorców – z mizernym skutkiem. Ostatnia, czwarta część serii była kosmiczną symulacją nie mającą wiele wspólnego z oryginalnym ***UFO***.

Szczęśliwie znalazł się ktoś, kto postanowił wrócić do korzeni. Rosyjska firma **Altar Interactive** (znana między innymi za sprawą ***Original War***) pracuje obecnie nad grą zatytułowaną **UFO: Aftermath**. Jej akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to Ziemia zostaje zaatakowana przez UFO bronią biologiczną. W atmosferze zostają rozpylone zarodniki, które całkowicie blokują dostęp promieni słonecznych. Po siedmiu dniach wraz z deszczem dostają się na powierzchnię Ziemi, gdzie całkowicie niszczą życie. Tylko nielicznym, zamkniętym w betonowych bunkrach ludziom udaje się przeżyć.

Podobnie jak w oryginalnym ***UFO*** gra toczy się na dwóch płaszczyznach: strategicznej i taktycznej. Płaszczyzna strategiczna to w istocie trójwymiarowy model Ziemi. Tutaj widzisz swoje jednostki i bazy, statki UFO, zasięg rozprzestrzeniania się biomasy Obcych. Tutaj podejmujesz również decyzje co do rozmieszczenia i typu kolejnych baz (wojskowe, naukowe, ograniczające rozwój biomasy), badań naukowych, celach kolejnych misji. Taktyczna strona gry to z kolei owe misje, w których musisz po prostu załadować swoich ludzi na statek i wysłać ich do walki. Na trójwymiarowej mapie widzianej w rzucie izometrycznym wydajesz swoim żołnierzom rozkazy starając się odnaleźć i zneutralizować Obcych. Każdy z Twoich ludzi posiada szereg cech, które może rozwijać. Doświadczenie ma olbrzymi wpływ na sprawność danego żołnierza i dlatego dobrze jest dbać o to, by z każdej misji wróciła kompletna załoga (szkolenie żółtodziobów zabiera dużo czasu). Ciekawie przedstawia się system gry będący hybrydą tur i rozgrywki w czasie rzeczywistym. Wydajesz swoim żołnierzom rozkazy, tworząc swego rodzaju kolejkę tego, co mają zrobić (idź w dane miejsce i przygotuj się do strzału). Wciskasz klawisz i Twoi żołnierze zaczynają działać. Jeśli tylko zdarzy się coś nieprzewidzianego akcja zatrzymuje się i możesz zareagować odpowiednio do zaistniałej sytuacji.

UFO Aftermath zapowiada się naprawdę dobrze toteż mamy nadzieję, że po latach w końcu zobaczymy jakieś... dobre UFO. Niestety, wciąż nie wiadomo, czy gra pojawi się w Polsce. ❐

SID MEIER'S X-COM?

Według wciąż nie potwierdzonych plotek wielki Sid Meier jest zainteresowany kupnem praw do stworzenia kolejnej gry z cyklu X-COM. Jak na razie firma Firaxis, której szefem jest Sid Meier, nie potwierdziła tych spekulacji, ale sama wzmianka wystarczyła, by zelektryzować graczy i branżę. Nie wiadomo też, jak plany Sida Meiera mają się do gry UFO: Aftermath, o której piszemy wyżej. Cóż, pozostaje nam czekać. Dla niezorientowanych w temacie dodam, iż cykl X-COM był jedną z najlepszych serii gier strategicznych (X-COM: UFO Enemy Unknown, X-COM: Terror From the Deep, X-COM: Apocalypse), które niestety z biegiem czasu zamieniły się w kosmiczne symulacje (X-COM: Interceptor) i w końcu zwykłą strzelaninę (X-COM: Enforcer). Co ciekawe do dziś nie wiadomo co stało się z grą X-COM: Alliance, nad którą pracowała firma Psygnosis, a która to gra miała bć połączeniem FPP i strategi.

Prezentowany obok obrazek pochodzi z gry X-COM: Apocalypse.

SYNCMASTER WCG

WORLD CYBER GAMES

FINAŁ POLSKICH ELIMINACJI

W niedzielę 29 września 2002 roku, 84 najlepszych polskich zawodników w grach sieciowych spotkało się, aby spośród swojego grona wyłonić 9-osobową ekipę olimpijską, która reprezentować będzie nasz kraj na turnieju w Korei (przełom października i listopada). Łącznie w eliminacjach wzięło udział około półtora tysiąca zapaleńców. Dziewięcioosobowa ekipa składa się z dwóch reprezentantów w Quake 3 Arena TM, dwóch graczy w Starcraft: Brood War oraz pięciu przedstawicieli klanu w Counter Strike. Na mistrzostwach w Korei Polacy będą konkurować z około 500 najlepszymi graczami, pochodzącymi z pięćdziesięciu trzech państw świata (nie-które bardzo dla nas egzotyczne, na przykład Taipei, Ekwador, czy też Peru). Oficjalne gry olimpiady to, poza wyżej wymienionymi, FIFA 2002, Age of Empires: The Conquerors oraz Unreal Tournament. Łączna pula nagród w tym turnieju wynosi, bagatela, 300 tysięcy dolarów USA! Na najlepszych zawodników czekają medale oraz światowa sława. Organizatorzy turnieju mają na celu przede wszystkim maksymalne rozpropagowanie idei e-sportu.

Z OSTATNIEJ CHWILI!!!
WYNIKI POLSKICH FINAŁÓW

W Quake III Arena TM Polskę reprezentować będą Mateusz Ożga (dx-matrOx) z Rybnika oraz Andrzej Marcin Sobolewski (GaD) z Białegostoku. Zwycięzcy rozgrywek w Starcrafta to z kolei Tomasz Wilczyński (Aejnog) z Warszawy a także Artur Michalak (blackman) z Mielec. Jeśli chodzi o potyczki klanowe w CounterStrike to najlepsi okazali się przedstawiciele klanu CGLRed. Nasi zawodnicy mają jeszcze miesiąc na szlifowanie formy przed koreańską olimpiadą. Życzymy powodzenia!

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

Grand Theft Auto 3

Wielki hit z Sony Playstation 2 teraz także dostępny na PC. Wcielasz się w postać bandziora, którego życie upływa pod znakiem ciężkiej pracy. Porywasz dla okupu, strzelasz do ludzi, kradniesz. Nie ma dla Ciebie żadnej świętości. Wszystko to ukazane jest w doskonałej grafice 3D i wzbogacone o równie dobrą muzykę. Gra dla ludzi o mocnych nerwach.

PL ŚGK 7/02 ◆ zręcznościowa — cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group — ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa

Mafia

Mafia to kolejna, po doskonałych Max Payne i GTA 3, gra przedstawiająca życie poza prawem – w doskonałej trójwymiarowej grafice. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

PL ŚGK 9/02 ◆ zręcznościowa — cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Medieval: Total War

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

cena: 169 zł ◆ dystrybucja: LEM — ŚGK 10/02 ◆ strategiczna

Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznego zarzutu zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o stalowych nerwach i sprawnym nadgarstku.

PL ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa — cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It

Warcraft 3

Warcraft 3 to pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką. Równie doskonały co poprzednicy, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma określone zalety i wady, zaś ich dokładne poznanie może zabrać całe tygodnie gry. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

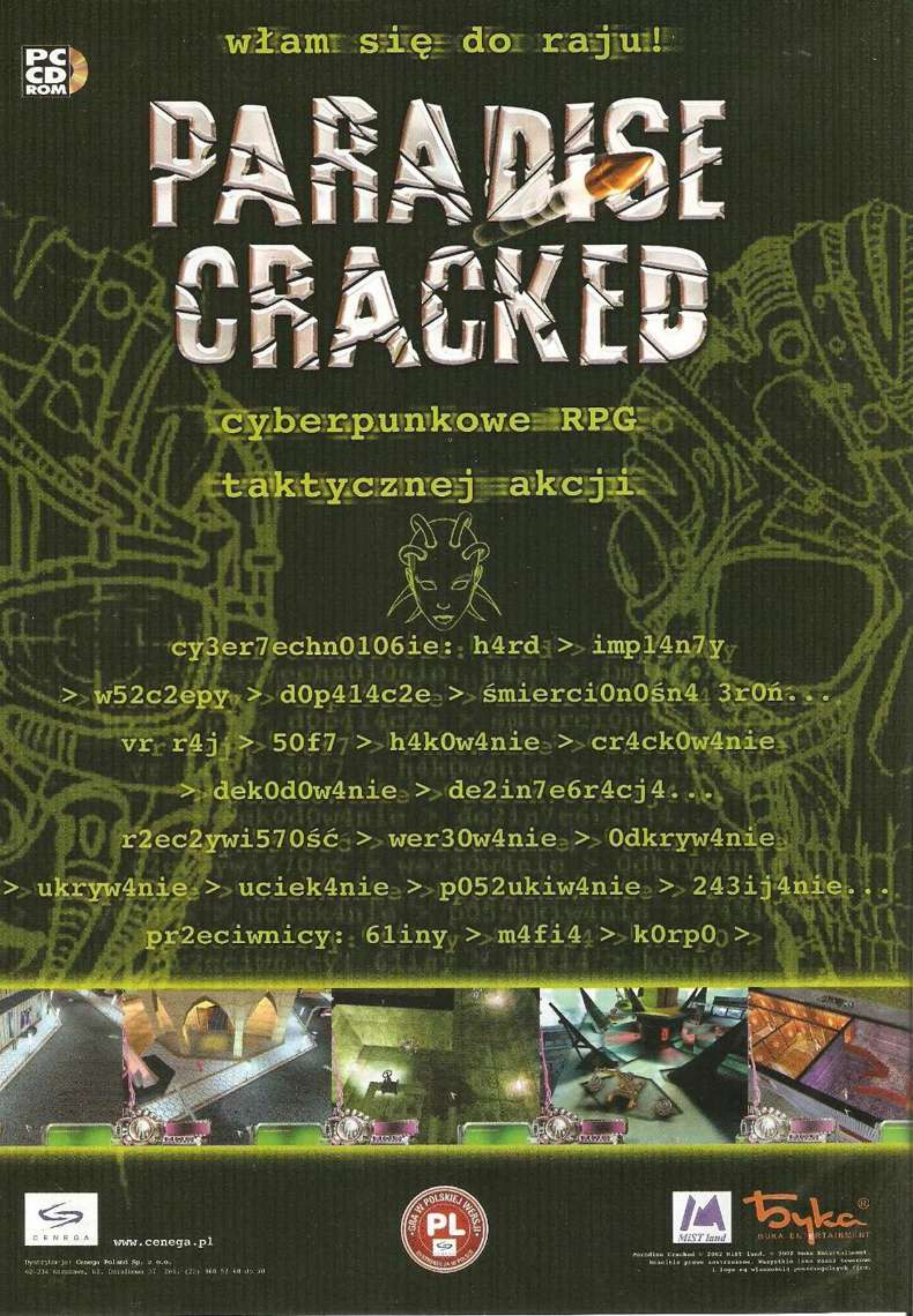
cena: 129,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt — ŚGK 8/02 ◆ strategiczna

KALENDARZ PREMIER

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
007 Nightfire/Electronic Arts	grudzień
Age of Mythology/Microsoft	listopad (Z)
Arx Fatalis/Jowood	październik
BloodRayne/Vivendi	2003 (P)
Championship Manager 4/Eidos	IV kwartał 2002 (P)
Civilization 3: Play the World/Infogrames	listopad
Command & Conquer: Generals/Electronic Arts	styczeń 2003
Delta Force: Black Hawk Dawn/Novalogic	listopad (Z)
Deus Ex 2/Eidos	2003 (P)
Doom 3/Activision	2003 (P)
Duke Nukem Forever/Take 2	2003
Enter The Matrix/Infogrames	maj 2003
Freelancer/Microsoft	styczeń 2003
Good Cop Bad Cop/Virgin	IV kwartał 2002 (P)
Gothic II/Jowood	2003
Hidden & Dangerous 2/Take 2	2003
Homeplanet/Russobit-M	IV kwartał 2002 (P)
Hotel Giant/Jowood	grudzień
IGI 2: Covert Strike/Codemasters	2003
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles/Ubi Soft	styczeń 2003 (Z)
Imperium Galactica 3/CDV	maj 2003 (Z)
Impossible Creatures/Microsoft	2003 (P)
Indiana Jones and the Emperor's Tomb/LucasArts	styczeń 2003
Iron Storm/Wanadoo	grudzień
Judge Dredd vs Judge Death/Vivendi	2003 (P)
Lords of the Realm 3/Vivendi	2003

TYTUŁ/PRODUCENT	DATA WYDANIA
Master of Orion 3/Infogrames	2003
Max Payne 2/Take 2	2003
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead/Electronic Arts	listopad
Mistmare/Arxel Tribes	marzec 2003 (Z)
Need for Speed: Hot Pursuit 2/Electronic Arts	listopad (Z)
No One Lives Forever 2/Vivendi	październik 2002
O.R.B./Strategy First	listopad
Polanie 2/Topware	IV kwartał 2002
Praetorians/Eidos	2003 (P)
Rainbow Six: Raven Shield/Ubi Soft	luty 2003
Rise of Nations/Microsoft	marzec 2003
Robin Hood: Defender of the Crown/	listopad
Sea Dogs 2/Ubi Soft	2003 (P)
Sim City 4/Electronic Arts	2003 (P)
Star Wars Galaxies: An Empire Divided/LucasArts	listopad
Star Wars: Knights of the Old Republic/LucasArts	2003 (P)
SWAT: Urban Justice/Vivendi	2003
Terminator 3: Rise of the Machines/Infogrames	2003 (P)
Thief 3/Eidos	2003 (P)
Total Annihilation 2/Infogrames	2004
Tropico 2: Zatoka Piratów/Take 2	2003
Unreal 2: The Awakening/Infogrames	IV kwartał 2002 (P)
Vietcong/Take 2	2003
Warlords 4/Ubi Soft	2003 (P)
World of Warcraft/Blizzard	2003 (P)
Xpand Rally/Techland	listopad

UWAGA: Z – zmiana w stosunku do poprzedniego miesiąca P - nasze przypuszczenie


PC CD ROM
włam się do raju!
PARADISE CRACKED
cyberpunkowe RPG
taktycznej akcji
cy3er7echn0106ie: h4rd > impl4n7y
> w52c2epy > d0p414c2e > śmierci0n0śn4 3r0ń...
vr r4j > 50f7 > h4k0w4nie > cr4ck0w4nie
> dek0d0w4nie > de2in7e6r4cj4...
r2ec2ywi570ść > wer30w4nie > 0dkryw4nie
> ukryw4nie > uciek4nie > p052ukiw4nie > 243ij4nie...
pr2eciwnicy: 61iny > m4fi4 > k0rp0 >
CENEGA
www.cenega.pl
PL
GRA W POLSKIEJ WERSJI
MiST land
BUKA ENTERTAINMENT

GOTHIC 2 MOŻNA ZAPOMNIEĆ, ŻE TO GRA

Z Kaiem Rosenkranzem, członkiem zespołu Piranha Bytes rozmawiamy o drugiej części gry Gothic

Choć *Gothic* jest w Polsce dość popularny, mało kto zna firmę, która stworzyła tą grę. Możesz powiedzieć kilka słów o Piranha Bytes?

Piranha Bytes ma siedzibę w Bochum, w Niemczech. W chwili obecnej nad *Gothic 2* pracuje 12 świrów. Czterech zajmuje się projektowaniem gry, fabułą, sztuczną inteligencją, pięciu spędza czas nad oprawą graficzną (tekstury, modelowanie trójwymiarowe, cut-scenki), dwóch to typowi programiści, zaś jeden człowiek, czyli ja, trzyma rękę na oprawie dźwiękowej, efektach specjalnych i stronie www gry. Chciałbym też wspomnieć o jeszcze jednej osobie, Mike'u Hoge, który jest niejako ojcem *Gothica* i od niego pochodzi wiele pomysłów, które sprawiły, że gra ta jest tak wyjątkowa.

Jakie są wasze największe dokonania?

Oczywiście naszym największym dokonaniem jest *Gothic*. Gdy rozpoczynaliśmy prace nad tą grą nie mieliśmy żadnego doświadczenia i te trzy lata, które poświęciliśmy grze, były jak walka o przeżycie. Wielu z nas kompletnie zrezygnowało z życia prywatnego. Spaliśmy pod biurkami w siedzibie firmy, aby nie tracić cennych minut na dojazdy. Świadomość tego, że skończyliśmy grę, była jak uczucie wyzwolenia.

Przypuśćmy, że ktoś właśnie skończył grać w *Gothica*. Gdzie znajdzie się rozpoczynając *Gothica 2*? Co dzieje się z magiczną barierą?

W oryginalnym *Gothicu* nasz bohater był uwięziony w „kolonii", dużym obszarze lądu odgrodzonym od reszty świata magiczną kopułą zwaną „barierą". Był tam zmuszany do pracy w kopalni przy wydobywaniu rudy, ale ponieważ był także bohaterem, wolał raczej myśleć o sposobach ucieczki i uwolnieniu towarzyszy niedoli. Pod koniec gry można było zobaczyć jak magiczna kopuła rozpada się, a wywołane tym trzęsienie ziemi niszczy świątynie, pod której gruzami niknie nasz bohater.

W introdukcji *Gothic 2* zobaczymy nieprzytomnego bohatera leżącego pod jakimiś głazami. Wydaje się, że nie żyje, ale w jakiś sposób (nie chcę zdradzać w jaki) zostaje uratowany. Budzi się w siedzibie swojego przyjaciela, który wysyła go na kolejne przygody.

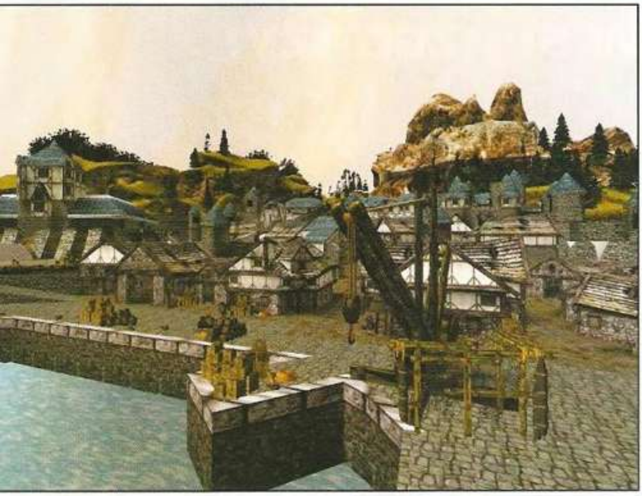
Twój cel ostateczny? Zacznijmy od tego, że jesteś byłym więźniem, a król nie lubi takich wędrujących sobie spokojnie po jego państwie. Przede wszystkim nie możesz dać się złapać. W miarę rozwoju gry odkryjesz, że znajdujesz się w centrum niezwykłych wydarzeń. To na razie wszystko co mogę powiedzieć.

Jakie elementy gry zostały poprawione? Oryginalny *Gothic* był na przykład krytykowany za niezbyt przyjazny użytkownikowi system sterowania.

System sterowania rzeczywiście sprawił wielu osobom problemy ze względu na raczej niespotykany sposób użycia klawiatury. Interfejs *Gothica 2* jest znacznie prostszy. Szybki rozwój technologii sprawił, iż musieliśmy także wprowadzić ulepszenia do engine'u gry, tak by obsługiwał on nowe efekty graficzne i był bardziej wydajny.

Nie powiedziałbym natomiast, aby moduł sztucznej inteligencji z pierwszej części gry potrzebował dodatkowych usprawnień. Już wtedy był to bardzo zaawansowany system i takim pozostaje po dzień dzisiejszy. Twórcy gry i tak postanowili jednak stworzyć coś lepszego. Efekt ich pracy wart był włożonego wysiłku, gdyż nawet ja jestem często zdumiony reakcjami NPC-ów. Reagują w tak naturalny sposób, że zapominam, że to gra.

Jakie nowe potwory zobaczymy w grze? Możesz wymienić kilka, najlepiej tych największych, aby przerazić naszych czytelników?



W świecie Myrtanni, w którym rozgrywa się *Gothic 2* spotkać można około 50 różnych bestii. Te największe? Pozwól mi pomyśleć... Czy smoki są dostatecznie duże, żeby o nich wspomnieć?

Świat *Gothica* był bardzo rozległy, a obszar gry w *Gothicu 2* ma być nawet większy. Możesz w kilku słowach powiedzieć jak wyglądał proces jego tworzenia?

Tak, świat gry *Gothica 2* będzie znacznie większy od tego, który widzieliśmy w oryginale. Wtedy mieliśmy jakieś 5 kilometrów kwadratowych powierzchni, teraz 25.

Proces tworzenia rozpoczynamy od zrobienia szkicu, jak dany obiekt ma wyglądać – powiedzmy, że jest to namiot. Wykonujemy jego model w programie 3DStudio Max. Najpierw tworzone są elementy „drewniane", potem „liny". Na tym etapie nie można jeszcze „zrobić" kołków, które trzymają namiot, gdyż nie wiadomo, gdzie będą wbite w ziemię. Można jednak stworzyć je jako oddzielne obiekty.

Kolejny etap to nanoszenie krzywizn na pokrycie namiotu tak aby wyglądał on naturalnie. Tekstury, które pokryją nasz namiot tworzone są w Photoshopie. Ostatni etap to tworzenie niewidocznej bariery wokół namiotu wyznaczającej granice, której nie może przekroczyć gracz. Bez niej, postać bohatera mogłaby utknąć przy zetknięciu z namiotem. W sumie stworzenie jednego małego namiotu trwało jakieś 3 godziny. Teraz trzeba go jeszcze umieścić w wybranym miejscu w grze, dodać oświetlenie, mniejsze obiekty, „posadzić" rośliny i gotowe.

Jak wygląda system RPG zastosowany w *Gothicu 2*? Jakie mamy do wyboru profesje? Czy będzie można przenieść bohatera z pierwszej części gry?

Niestety, transfer bohatera z pierwszej części gry nie będzie możliwy. Tym razem zaczynasz mając mniej umiejętności. Na początku rozwijasz swoją postać po prostu walcząc. Pod koniec pierwszego rozdziału możesz wybrać, czy

chcesz przynależeć do gildii paladynów, magów, czy strażników.

Ilu i jakich NPCów można spotkać w grze?
Powiem tylko, że jest ich około 400.

Czy *Gothic 2* będzie grą tylko dla pojedynczego gracza? Czy będzie można tworzyć do niego mody?

Gothic 2 to gra tylko dla pojedynczej osoby. Tworzenie modów do gry będzie raczej trudne, gdyż dostępne narzędzia nie należą do prostych. W chwili obecnej skupiamy się na tym, by gra została ukończona na czas, mody na razie nie interesują nas zbyt mocno. Ale to się może zmienić, gdy gra będzie gotowa.

Czy pracując nad *Gothikiem 2* opieracie się tylko na własnych pomysłach, czy też korzystacie ze wskazówek fanów gry?

Gdy rozpoczynaliśmy tworzenie finalnej wersji fabuły mieliśmy dwie listy. Pierwsza zawierała nasze pomysły odnośnie do gry, druga pomysły, które pojawiły się na forum gry oraz trafiły do nas za pośrednictwem maili. Szczęśliwie dla nas obydwie listy bardzo dobrze się uzupełniały. To dało nam sygnał, że jesteśmy na dobrej drodze.

Dziękujemy za rozmowę i życzymy szybkiego ukończenia gry. ❐

DZIKI ZACHÓD W RPG

Gry RPG kojarzone są najczęściej z tematyką fantasy (Baldur's Gate, Arcanum, Icewind Dale). Niejako na przekór tej zasadzie za jedną z najlepszych gier RPG uważany jest Fallout, którego akcja rozgrywa się, jak wiadomo, w Ameryce zniszczonej przez wojnę nuklearną.

Także w Ameryce osadzona będzie akcja dwóch gier RPG, nad którymi pracują firmy Headfirst Studios i Boston Animation. Pierwszy z tych programów zatytułowany jest Deadlands i przedstawia Dziki Zachód, w którym bogowie Indian walczą z białym człowiekiem. Wielkie trzęsienie ziemi sprawia, że Kalifornia pogrąża się w oceanie, umarli powstają zaś z grobów kierowani ręką Manitou. Oryginalne, nieprawdaż?

Deadlands napędzany będzie enginem o nazwie GENESIS, mogącym niczym oryginalne Diablo automatycznie tworzyć nowe obszary gry i misje. Do tego obiecana jest wysokiej jakości grafika (przyjęto konwencję FPP) plus szeroki wachlarz nowych rodzajów broni (przypominających nieco wynalazki techniczne z Arcanum) i ciekawy system RPG. Ameryka jaką ujrzysz w grze będzie różnić się od tej, jaką znamy z histori w tym względzie, że nastąpi w niej gwałtowny rozwój technologi będący odkryciem super wydajnego paliwa.

Drugim rolplejem, którego akcja również toczyć ma się w Ameryce, jest Shaman firmy Boston Animation. Główny bohater gry to młody adept sztuk magicznych; wyrusza z siedziby swojego plemienia, by walczyć ze zniszczeniem, które swym zasięgiem obejmuje coraz większe obszary lądu. Musi rozwijać swoje umiejętności, a mają one naprawdę intrygujące nazwy: intuicja, wiara, łamanie zasad logiki, zniszczenie ducha, otwieranie serca świata duchów, czytanie znaków natury. Zdaje się, że nie ma tu tylko otwierania zamków.

Oprawa graficzna i dźwiękowa gry w dużej mierze oparta ma być na motywach ludowych, cokolwiek może to znaczyć.

Obydwie gry ukażą się w przyszłym roku.

PLATYNOWA KOLEKCJA

JUŻ W SPRZEDAŻY!

ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster

WORMS WORLD PARTY

GOTHIC
+ Talia kart
+ Wisiorek na rzemieniu

BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielką popularnością. Gry te osiągęły sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallout Tactics, Worms, Balduris Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcji dostępne za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt. Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcje CD Projekt!

W listopadzie

EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I

PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami

SETTLERS III
+ Nowe Misje
+ Misja Amazonek

WORMS ARMAGEDDON

ZŁOTA EDYCJA
W SPRZEDAŻY OD 23 PAŹDZIERNIKA
JUŻ W SPRZEDAŻY!
SETTLERS IV
+ Misje Dodatkowe
+ Trojanie i Eliksir Mocy
DIABLO II
+ Lord of Destruction
+ Płyty z muzyką z gier
ZŁOTA EDYCJA DIABLO II
99,90 zł
Złota Edycja jest to specjalne wydanie największych hitów z przełomu roku 2001/02, uzupełnione o wszystkie dostępne dodatki. Takie gry jak Diablo 2, The Settlers 4, Cywilizacja 3 i Might & Magic IX, to gry kultowe, to najwyższa jakość w pełnej, polskiej wersji językowej, w cenie 99,90 zł. Uzupełnij swoją kolekcję o kultowe gry ze Złotej Edycji!
W listopadzie
CYWILIZACJA III
W grudniu
MIGHT and MAGIC IX
+ Might & Magic VIII
+ Might & Magic VII
6 CD
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info
www.blizzard.com

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

AGENT 007 WKRÓTCE NA PC

Bazyl

Rzadko się zdarza, by mniej więcej w tym samym czasie premierę miały dwie tak podobne do siebie gry, jak No One Lives Forever 2 i James Bond 007: Nightfire. Obydwie to gry FPP (choć 007 czasami korzysta z trybu TPP), w których dzielni agenci wywiadu walczą ze złem, które próbuje zniszczyć świat. Zarówno Cate Archer, bohaterka No One Lives Forever 2, jak i Bond mają nowoczesną broń oraz różnorodne, pomysłowe gadżety. Za No One Lives Forever 2 przemawia doskonały humor gry, za 007 postać głównego bohatera znana chyba każdemu kto ma więcej niż 5 lat. Która gra będzie lepsza? Tego dowiemy się już wkrótce, po ukazaniu się pełnych wersji obu gier, a na razie przedstawiamy nasze wrażenia z tego, co zobaczyliśmy grając w wersje beta.

DATA WYDANIA
LISTOPAD 2002

http://www.ea.com/home/home.jsp

Firma **Electronic Arts**, która jakiś czas temu wykupiła prawa do gier z Bondem wydała ich już kilka, wszystkie jednak trafiły na konsole. Jedyny tytuł, który powstawał na PC – ***The World is Not Enough*** – został skasowany. Najwyraźniej szefowie **EA** nie wierzyli wówczas, że zarobią na Bondzie, ale teraz wierzą – czego dowodem gra **James Bond 007: Nightfire**.

007: Nightfire powstaje w firmie **Gearbox**, taj samej, która stworzyła dodatki do ***Half-Life'a: Blue-Shift*** i ***Opposing Forces***, a która w chwili obecnej pracuje również nad pecetową wersją ***Halo*** i singleplayerową wersją ***Counter-Strke'a***, zatytułowaną ***Condition Zero***. Na pewno mają tam teraz sporo roboty biorąc pod uwagę fakt, iż **007: Nightfire** musi być gotowe mniej więcej na czas premiery nowego filmu z Jamesem Bondem („Die Another Day"), która ma się odbyć już w listopadzie.

Nightfire ma się równocześnie ukazać i w wersji na konsole, i na PC, przy czym w tej drugiej nie zobaczymy pojazdów, jakimi Bond będzie mógł się posługiwać ku uciesze posiadaczy konsol. Płakać chyba nie warto, gdyż w celu uciszenia ewentualnych protestów **Gearbox** daje nam trzy misje (rozgrywające się na austriackim lotnisku, podwodnej bazie na Pacyfiku i nieczynnej elektrowni atomowej), jakich z kolei nie zobaczą konsolowcy, plus możliwość gry w sieci dla 32 osób.

Fabuła **007: Nightfire** toczy się wokół zmagań Bonda z niejakim Rafaelem Drake'iem, miłośnikiem zielonej przyrody, gorącym orędownikiem rozbrojenia, który głowice jądrowe z rozbrojonych rakiet postanowił użyć do przejęcia kontroli nad światem. Agent 007 musi mu w tym oczywiście przeszkodzić, a ma na to dokładne 12 misji rozgrywających się w odległych od siebie zakątkach świata: alpejskiej twierdzy, kryjówce ukrytej gdzieś w dżungli, tokijskim drapaczu chmur, a nawet na stacji kosmicznej, gdzie poza uzbrojonymi po zęby strażnikami Bond będzie musiał poradzić sobie także z brakiem grawitacji. Interesujące jest to, że wiele misji będzie można przejść na kilka sposobów, wymagających czy to siły ognia, czy też przemykania się w cieniu tak, by nie zostać zauważonym.

...Wiele misji będzie można przejść na kilka sposobów, wymagających czy to siły ognia, czy też przemykania się w cieniu tak, by nie zostać zauważonym.

Jak na grę z Jamesem Bondem w roli głównej przystało, w **007: Nightfire** zobaczymy także piękne dziewczyny służące Bondowi pomocą. Wśród nich znajdzie się między innymi urocza Zoe Nightshade, jedna z nielicznych, które

zdołałem zapamiętać z filmów z Jamesem Bondem (kto uwierzy, że powstało ich już ponad 20?). Nie może zabraknąć także słynnych gadżetów. Będziesz mógł się posłużyć zegarkiem wyposażonym w laser, zapalniczką-pistoletem, hakami umożliwiającymi wspinanie się po ścianach, w końcu okularami umożliwiającymi widzenie w ciemności, w podczerwieni i w promieniach rentgenowskich. Te ostatnie są użyteczne, gdy chce się sprawdzić, jaką bieliznę noszą przebywające w pobliżu kobiety. Co ciekawe nie można sprawdzić bielizny mężczyzn – widać tylko ich szkielety. Najciekawszym urządzeniem wydaje się jednak mała walizeczka, która po otwarciu przeistacza się w automatyczne działko, mogące działać niezależnie od Bonda. Sprawdza się, gdy trzeba odwrócić uwagę strażników od jakiegoś miejsca.

Co się tyczy uzbrojenia, agent 007 dysponował będzie pokaźnym arsenałem, od zwykłego pistoletu poczynając, a na wyrzutni rakiet kończąc. Każda z tych broni posiadać będzie dwa tryby strzelania.

Przeciwnicy, których spotkasz na swojej drodze, mają być jednymi z bardziej inteligentnych, jacy do tej pory pojawili się w grach na PC. Dobrze chowają się za różne osłony, jednak poza tym nie prezentują jakichś nadludzkich możliwości. Można mieć jednak nadzieję, że **Gearbox** pokaże coś równie zaskakującego jak działania komandosów w ***Opposing Force***.

James Bond 007: Nightfire w wersji na PC ukazać ma się pod koniec listopada. W Polsce gra zostanie wydana przez firmę **Cenega.** ❐

NO ONE LIVES FOREVER 2

NO ONE LIVES FOREVER 2

Bazyl

DATA WYDANIA
PAŹDZIERNIK 2002

http://www.sierra.com/games/nolf2/

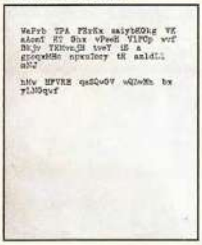
Pozostająca nieco na uboczu UT-Quake'owych zmagań firma **Monolith** mile nas niedawno zaskoczyła. Wersja beta jej najnowszej gry zatytułowanej **No One Lives Forever 2** dość niespodziewanie okazała się jedną z najciekawszych gier FPP, jakie pojawiły się w tym roku. Zalety tego programu są niepodważalne: doskonała grafika i perfekcyjny dźwięk (zwłaszcza głosy postaci), duży wybór oryginalnych broni i gadżetów, oraz zróżnicowane tempo gry (poczynając od szalonej walki z użyciem broni maszynowej, a kończąc na cichym skradaniu się w cieniu a'la ***Thief***). Wszystko to okraszone jest czarnym jak smoła humorem, przy którym uśmiałby się nawet Monthy Python. Śmiało już teraz można twierdzić, iż jest to wielki hit. Błąd popełniła firma **Electronic Arts**, która wydała pierwszą część gry, a nie starała się o wydanie pod swoim szyldem części drugiej zajęta pracą nad ***007 Nightfire*** (w rezultacie **NOLF 2** wydane zostało przez firmę **Sierra**).

Każdy, kto widział oryginalne ***No One Lives Forever*** pamięta z pewnością główną bohaterkę, asa brytyjskiego wywiadu, seks bombę, Cate Archer. W drugiej części gry prezentuje się ona jeszcze bardziej pociągająco – zapewne dzięki udoskonaleniom poczynionym w engine'ie – ma też do dyspozycji najbogatszy zestaw broni i narzędzi, jaki widziałem w tego typu grze. Potrafi także cicho skradać się, chować się w cieniu, szybko wychylić się zza rogu tak, by sprawdzić, czy w pobliżu nie ma strażników. Ciała tych ostatnich może przenosić i chować w jakieś rzadko odwiedzane miejsca, gdzie nie będą denerwować innych strażników. Trzeba szybko nauczyć się korzystać z wszystkich tych umiejętności i sprzętu, gdyż **NOLF 2** nie jest łatwą grą. Wprost przeciwnie, jest na tyle trudny, że może nawet zniechęcić mniej cierpliwych, jednak tym większa jest satysfakcja, im bardziej niemożliwa do zrealizowania wydawała się dana misja.

Już pierwsze zadanie, jakie otrzymuje Cate jest bardzo trudne. W Japonii, w pewnej małej wiosce ma się odbyć spotkanie szefów świata przestępczego. Cate ma sfotografować uczestników tego spotkania, jest to zaś o tyle skomplikowane, że ochronę „szczytu" stanowi klan doskonale wyszkolonych wojowniczek ninja. Miss Archer musi nie tylko przedostać się niezauważona przez kordon ochrony, ale również nie dać się złapać w trakcie ucieczki. Uzbrojenie, jakim dysponuje odpowiada specyfice misji. Jej najgroźniejszą bronią jest kusza, do której może znaleźć jeszcze lunetę. Dysponuje ponadto samurajskim mieczem oraz rzutkami, które może zabrać pokonanym strażniczkom. W sumie nie posiada zbyt dużej siły ognia, na doda-

ARSENAŁ SZPIEGA

Lista gadżetów, jakimi dysponuje Cate Archer jest dość długa, a jednym z wyjątkowo użytecznych przedmiotów jest puderniczka, w której kryje się elektroniczne urządzenie do łamania szyfrów i kodów. Wystarczy przystawić je do danego obiektu – może to być na przykład kartka papieru – a po chwili zamiast bezsensownego zbitka liter zobaczymy wyraźny tekst. Bond zzieleniałby z zazdrości. Oto przykład:

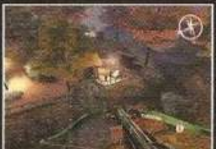


tek po każdym strzale musi ponownie załadować kuszę, zaś użyte strzałki odnaleźć, gdyż w przeciwnym razie ich skromny zapas wyczerpie się zbyt szybko. Stąd grać musisz tak, żeby nie zostać zauważonym przez wojowniczki ninja, co ma również taką zaletę, że możesz podsłuchać ich rozmowy między sobą. Moja ulubiona dotyczyła niepokoju, jaki jedna z nich odczuwała przed spotkaniem ze swoim chłopakiem, który jakoby chciał ją rzucić. Rada jej towarzyszki była następująca: "otruj swojego mężczyznę – tak mawiała moja babcia – a wtedy zawsze będzie on wracał do domu po antidotum. Babcia chętnie da Ci jakąś ze swoich trucizn, w końcu już ich nie potrzebuje. Wiesz, trzeba być bardzo ostrożnym z ich dozowaniem...". Tego typu zabawnych dialogów usłyszeć można znacznie więcej.

Mniej wesoło bywa, gdy trzeba w końcu stanąć do walki. Choć, jak mówiłem, w pierwszej misji nie dysponujesz zbyt dużą siłą ognia, prawdziwym problemem są Twoi przeciwnicy działający w niezwykle przemyślany sposób. Potrafią sprawdzać zaciemnione miejsca, tak na wszelki wypadek, by upewnić się, że nie kryjesz się w cieniu, osłaniają się ogniem, próbują zajść Cię od tyłu. Trzeba uważać nawet na to jak się chodzi, gdyż szybkie kroki stawiane na drewnianych deskach, z których zbudowane są japońskie domy, słychać głośno i wyraźnie. Musisz iść dosłownie na paluszkach, wtedy jednak poruszasz się bardzo wolno. Gdy jednak biegniesz, jesteś słyszalny wszędzie dookoła. Szczęśliwie nie zawsze musisz posuwać się do środków ostatecznych. W swoim arsenale Cate posiada granaty ogłuszające i usypiające, posiada małe urządzenie rażące prądem, które na jakiś czas może sparaliżować ofiarę, dysponuje nawet pułapką na niedźwiedzie. Nie zabije ona, lecz skutecznie unieruchomi na jakiś czas swoją ofiarę. Mnie najbardziej spodobał się jednak mały kotek-zabawka. Sympatyczny, tyle, że wypełniony trotylem.

Za każde wykonane zadanie, znalezioną informację, czy przeczytanie kolejnego rozdziału z podręcznika szpiega Cate otrzymuje określoną liczbę punktów doświadczenia.

Przykłady czarnego humoru autorów gry można zresztą mnożyć. W introdukcji gry widać jak tajemniczy szef przestępczej organizacji, z którą walczy Cate Archer, spiera się ze swoją mamą, by ta nie dzwoniła do niego „do pracy". Rosyjski pilot, który przewozi Cate na Syberię, wygląda jak ucieleśnienie ideału chłopa-kołchoźnika (nabrzmiała twarz, czerwonawy nos, zwalista postać i ton głosu mówiący „o nic mnie nie proś, bo i tak mi się nie chce"), zaś amerykański gene-



rał prezentuje postawę kowboja z Teksasu – najpierw strzelać, potem pytać. Galeria groteskowych postaci w **No One Lives Forever 2** na tym się nie kończy, a co więcej – zobaczysz tu nawet persony występujące w pierwszej części gry, tyle że w nieco zmienionych okolicznościach i ubiorach.

Na koniec warto wspomnieć jeszcze o jednej rzeczy, która wyróżnia **No One Lives Forever** z tłumu innych gier FPP. Chodzi o element RPG, który bardzo umiejętnie wpleciono do gry. Za każde wykonane zadanie, znalezioną informację, czy przeczytanie kolejnego rozdziału z podręcznika szpiega Cate otrzymuje określoną liczbę punktów doświadczenia. Gdy zgromadzi ich odpowiednią ilość może „awansować" na wyższy poziom wtajemniczenia w jednej z wybranych dziedzin: gadżetach (szybciej ich używa), skradaniu się, celowaniu. Może także wzrosnąć jej żywotość, zaś cecha opatrzona nazwą „armor" pozwoli jej założy na siebie mocniejszy pancerz (który zapewne jest kamizelką kuloodporną). Wszystkie te umiejętności mają na tyle duży wpływ na przebieg gry, iż każdemu powinno zależeć na tym, by wykonać jak najwięcej zadań dodatkowych.

No One Lives Forever 2 zapowiada się doskonale. Jedynym mankamentem tej gry może być to, iż raczej nie pojawi się ona na razie w polskiej wersji językowej, a szkoda, bo przydałaby się choćby wersja kinowa. Cóż, może za jakiś czas, gdy miejmy nadzieję, **No One Live Forever 2** trafi do jakiejś taniej serii. Na razie czekamy zaś na premierę pełnej wersji gry, która ma nastąpić jeszcze w październiku.

Wydawcą **No One Lives Forever 2** gry będzie firma **Play It.** ❐

„W NASZYM PROGRAMIE BARDZO ISTOTNA JEST FABUŁA"

Z Chrisem Millerem, producentem No One Lives Forever 2 rozmawiamy o zaletach nowej gry firmy Fox Interactive.

Od kiedy pracujesz nad *No One Lives Forever 2*?

Na całym cyklem *No One Lives Forever* pracuję od ponad trzech lat.

Czym będzie mogło się pochwalić *No One Lives Forever 2* w porównaniu z mającymi wkrótce się pojawić grami takimi jak *Unreal 2, Halo*, czy *Dooom 3*? Czy Twoim zdaniem *No One Lives Forever 2* odniesie sukces?

Podobnie jak część pierwsza, *No One Lives Forever 2* to przede wszystkim doskonała zabawa dla pojedynczego gracza. Unreal Tournament i Halo skupiają się bardziej na zabawie w trybie multiplayer tak więc nie można ich porównywać z *NOLF2*. W naszym programie bardzo istotna jest też fabuła, rozwój postaci, oraz humor – rzecz, która występuje w bardzo niewielu grach. Udoskonaliliśmy moduł sztucznej inteligencji, całkowicie zmieniliśmy też spory fragment kodu gry, co w sumie pozwoliło nam stworzyć znacznie bogatsze i bardziej interaktywne środowisko gry.

Kilka słów o fabule gry. Co jest głównym celem gracza? Czy będziemy walczyć z osobami znanymi z pierwszej części *No One Lives Forever*?

Nie chcę zdradzać wszystkiego, powiem tylko, że w swojej pierwszej misji Cate wyrusza do Japonii, gdzie ma sfotografować spotkanie wysokiej rangi przestępców. Nim udaje jej się uciec, staje oko w oko z Isako, wojowniczką ninja wysłaną przez H.A.R.M. żeby ją zabić. Wtedy też widzimy po raz pierwszy pewne twarze znane z pierwszej części gry.

W jakie miejsca zaprowadzi nas fabuła gry?

Cate odwiedzi przynajmniej 6 różnych miejsc rozrzuconych po całym świecie.

Czy NOLF2 zachowa charakterystyczną przesadę i humor znany z filmów o Jamesie Bondzie?

Mogę zapewnić, iż w *NOLF2* można będzie znaleźć ten sam doskonały humor co w oryginalnym *No One Lives Forever*.

Na czym polega wasza mała rewolucja w funkcjonowaniu modułu sztucznej inteligencji?

Jest to nowy system bazujący na wykonywaniu zadań. Każdy przeciwnik, jakiego spotkasz na swojej drodze jest świadomy tego, co go otacza. Każdy ma do osiągnięcia określone cele, uzależnione od stanu otoczenia, który z kolei może się dynamicznie zmieniać. Możesz na przykład wejść do pokoju i zauważyć na zewnątrz strażnika. Widzisz jak zatrzymuje się i wyciąga papierosa, żeby zapalić. W tym momencie, jeśli nie będziesz się ruszał, może on kontynuować swój przerwany patrol lub może zdecydować się nagle wejść do środka, żeby skorzystać z łazienki. Nie wiesz tego, ale możesz zgasić światło, żeby trudniej było Cię dostrzec. Niestety, strażnik może pamiętać, że gdy ostatnim razem tędy przechodził światło było zapalone, i że nie powinno być w tym pomieszczeniu nikogo, kto mógłby je zgasić. Idzie zatem sprawdzić, co jest nie tak. Może zdołasz się ukryć tak, aby Cię nie zauważył, ale jeśli zapali światło – na pewno Cię dostrzeże i zacznie krzyczeć wzywając na pomoc swoich towarzyszy. Podsumowując, można powiedzieć, iż moduł SI działa w zależności od tego, jak ty grasz. Z całą pewnością *NOLF2* nie jest grą, w której idziesz strzelając na lewo i prawo.

Czy engine *NOLF2* ma możliwości, jakimi nie mogą pochwalić się inne gry?

Engine *NOLF2* w pełni korzysta z możliwości najnowszych układów NVidii i ATI. Naszym prawdziwym celem nie było jednak stworzenie najnowszej technologii, lecz wykorzystanie już istniejącej do stworzenie doskonałej gry.

Jaką rolę odgrywają w NOLF2 elementy RPG? Możesz podać przykład, kiedy widać w działaniu rolplejowy charakter gry?

W miarę jak wykonujesz kolejne zadania zdobywasz tak zwane punkty umiejętności. Gdy zdobędziesz ich określoną liczbę możesz zwiększyć konkretne cechy takie jak na przykład „krycie się", czy „gadżety". Jeśli zdecydujesz się na tę pierwszą, będziesz mógł się ciszej poruszać, co pozwoli Ci bliżej podejść do przeciwnika nim ten Cię dostrzeże. Zwiększenie umiejętności posługiwania się gadżetami sprawi z kolei, że będziesz w stanie szybciej się jakimś posłużyć. W sumie daje to możliwość gry na swój własny sposób oraz pozwala wielokrotnie bawić się *No One Lives Forever 2*. ❐

DATA WYDANIA
KONIEC ROKU 2002
http://stronghold.godgames.com/crusader/

TWIERDZA: KRUCJATA

CZAS NA WYPRAWY KRZYŻOWE

Dengar

Jako wielbiciel gry ***Twierdza*** z ogromną radością przywitałem dodatek do tego znakomitego tytułu zatytułowany **Twierdza: Krucjata**. Moja radość była tym większa, że wyprawy krzyżowe to według mnie bardzo fascynujący epizod w historii świata. Miałem okazję pograć w wersję beta Krzyżowca, lecz zaznaczyć należy, iż był to już bardzo dopracowany produkt.

Twierdza: Krucjata to w sumie niewielki dodatek, nie wymagający jednak wersji podstawowej gry. Ten kto nie miał możliwości zapoznania się z ***Twierdzą*** – gra spolszczoną i dystrybuowaną w naszym kraju przez **Play It**, ma ponowną okazję, aby zasmakować średniowiecznych zmagań jako oblegany czy też oblegający potężne twierdze.

Dla przypomnienia – rozgrywka polega na budowaniu twierdz, organizowaniu „małej ekonomii" zamkowej, szkoleniu oddziałów i odpieraniu ataków wroga, bądź zdobywaniu umocnień. W omawianym dodatku niewiele się zmieniło w porównaniu z podstawową wersją. Dalej gra toczy się na dwuwymiarowych mapach, przedstawionych w rzucie izometrycznym. Istotą rozgrywki pozostała walka, w której podstawową rolę odgrywają mury, wieże, baszty, wilcze doły i tym podobne atrakcje.

Na początku poświęcę kilka słów najważniejszej części dodatku, jakim jest kampania. Historycznym jej tłem uczyniono wyprawy krzyżowe. Właściwie to wybierać możesz z czterech kampanii: pierwsza obejmuje wydarzenia z krucjaty z roku 1097, kolejna ukazuje zwycięstwa Saladyna, następna dramatyczną obronę resztek łacińskich państw i w końcu ostatnia, fikcyjna kampania, bazuje na sytuacji po trzeciej krucjacie. Każda z nich składa się z pięciu misji. Wydawałoby się, że dwadzieścia epizodów dostarczyć powinno godziwej rozrywki, niestety niektóre z misji na normalnym poziomie trudności ukończyć można w dosłownie kilka minut. Finałową bitwę z pierwszej kampanii zatytułowaną – zdobycie Jerozolimy przeszedłem, za pierwszym podejściem w pięć minut! To chyba gruba przesada, ale raczej wymagania, które stawia Twój przeciwnik, ulegną w wersji finalnej jakiejś poprawie.

Zupełnie nie przypadł mi jak na razie do gustu drugi z trybów rozgrywki zatytułowany Crusader. Składa się nań 50 misji – zupełnie ze sobą nie powiązanych epizodów. To znaczy twórcy sugerują, że jest to potężna kampania, obrazująca Twoje postępy na schematycznej drodze do Jerozolimy. Mi kojarzy się to wyłącznie ze starym planszowym „Chińczykiem". Poza tym zdecydować możesz się na jeden ze znanych już z podstawowej wersji rodzajów gry. Masz zatem możliwość budowania twierdzy na jednej z orientalnych map, edytowania pola walki według swego uznania czy zabawiania się w trybie gry wieloosobowej.

Co poza nowymi trybami gry oferuje **Krucjata**. Zmieniła się nieco architektura przynajmniej części budynków. Dotyczy to zarówno struktur gospodarczych, jak i obronnych. Zmiany nie idą jednak zbyt daleko, bo liftingowi poddano tylko domy mieszkalne czy obiekty sakralne, to zaś stanowi jedynie drobną część funkcjonujących w grze budynków. Reszta wygląda tak samo jak w ***Twierdzy***. Na próżno szukać by w **Krucjacie** specyficznych dla Orientu linii technolo-

Naliczyłem sześć rodzajów oddziałów muzułmańskich – od najmniej groźnych procarzy, po najciekawszą według mnie jednostkę Asasynów.

gicznych, czy wynalazków (może jedynie ukłonem w stronę realiów historycznych jest niedostatek drewna – drwale muszą się naprawdę nabiegać). Jeśli idzie o zmiany w architekturze obronnej, to doszły wieże przypominające te w minaretach i.... to chyba wszystko. Być może coś mi umknęło, być może rozjaśniono nieco kolor murów, ale więcej zmian nie dostrzegłem.

Również w przypadku jednostek jakichś szalonych modyfikacji nie odnotowałem. Oczywiście pojawili się krzyżowcy z obowiązkowym krzyżem na tarczach i tunikach, ale to tylko drobna zmiana wizualna. W istocie są to konni i piesi rycerze występujący już w **Twierdzy**. Całkowicie nowe są jednostki Saracenów. Zgodnie z prawdą historyczną przeważają jednostki strzeleckie, czasami niezwykle groźne. Naliczyłem sześć rodzajów oddziałów muzułmańskich – od najmniej groźnych procarzy, po najciekawszą według mnie jednostkę Asasynów. Ci bliskowschodni, zabójcy wyglądający nieco jak wojownicy ninja, cechują się unikalną zdolnością niepostrzeżonego wspinania się na mury po linie z kotwiczką i szybkiej eksterminacji obrońców. Takie „cliche" opanowanie baszt i bramy w niektórych misjach jest kluczem do sukcesu.

Podsumowując, na tym etapie prac **Twierdza: Krucjata** rozczarowała mnie jeżeli chodzi o zawartość. Spodziewałem się multum nowinek, oryginalnych i ciekawych pomysłów. Autorom inwencji starczyło tylko na kilka jednostek i pustynne mapy. Z drugiej strony to zawsze jest stara, dobra ***Twierdza***, w którą pograć można z wielką przyjemnością. ❐

TWIERDZA: KRUCJATA TO GRA ZUPEŁNIE INNA NIŻ MEDIEVAL: TOTAL WAR

– z Darrenem Thompsonem, członkiem zespołu Firefly Studios rozmawia Piotr Orcholski

Twierdza **w wielu krajach zyskała sporą popularność. W Niemczech zawędrowała nawet na sam szczyt listy przebojów. Co zadecydowało Twoim zdaniem o sukcesie gry?**

Wielu ludzi chciało po prostu zabawić się w budowanie średniowiecznych zamków. Wierzę, że nasza gra posiadała szereg cech, które gracze docenili: łatwość obsługi, czy możliwość korzystania z obiektów bez konieczności czekania, aż zostaną zbudowane. Wielu ludziom podobał się także humor zawarty w *Twierdzy*, muzyka i bogata w detale grafika.

Jakie zmiany wprowadziliście do ***Krucjaty*** **poza oczywiście zmianą miejsca, gdzie toczy się akcja gry?**

Największą nowością *Krucjaty* jest nowy tryb gry Skirmish. Sterowani przez komputer przeciwnicy sami budują zamki i ich bronią. Niektórzy z nich są słabi i głupi, a pokonanie ich nie stanowi wielkiego problemu, inni są niesamowicie skuteczni i to zarówno w ataku, jak i w obronie. Ważne jest to, iż można z nimi walczyć, można się również sprzymierzyć. Do wyboru jest wiele map oraz cała kampania składająca się z 50 misji.

Jakich nowych przeciwników zobaczymy w grze?

Frakcje, jakie pojawiają się w *Twierdzy: Krucjacie* reprezentowane są przez: Szczura, Węża, Świnię, Wilka, Saladyna, Kalifa, Sułtana i Lwie Serce. Oddziały arabskie powinny przypaść graczom do gustu, ponieważ do ich budowy potrzebne jest tylko złoto. Assasin to na przykład doskonały wojownik, który może wspinać się na mury. Innym przydatnym rodzajem wojsk jest konny łucznik mogący strzelać w trakcie jazdy. Miotająca ładunki zapalające balista również jest bardzo cenna, gdyż ma spory zasięg i może wzniecić pożar.

Jak sam powiedziałeś ***Twierdza*** **jest grą o budowie zamków. Jakie nowości w tym względzie zobaczymy w** ***Krucjacie*****?**

Każdy ze sterownych przez komputer graczy posiada swój własny sposób budowania zamków. Zobaczymy też nowe budynki takie jak wieża obserwacyjna zwiększająca zasięg łuczników oraz punkt rekrutacji najemników, w którym można nabyć oddziały Arabów. Ponadto wiele budynków istniejących wcześniej teraz działa w nieco inny sposób. Katedra daje na przykład bonus +2 do popularności oraz można w niej szkolić mnichów. Z kolei apteka zapewnia Twoim oddziałom pewną odporność na choroby, przy czym im więcej masz aptek, tym większa odporność.

Czy w ***Krucjacie*** **sprawowanie kontroli nad walczącymi oddziałami jest łatwiejsze niż w oryginalnej grze. Chaos panujący w trackie bitwy był jednym z zarzutów pod jej adresem.**

Dodaliśmy mnóstwo skrótów klawiszowych oraz możliwość wyznaczania tras poruszania się. Ponadto interfejs budynków można otworzyć gdziekolwiek, bez konieczności klikania na danym obiekcie.

Jakie opcje do gry w sieci oferuje ***Krucjata*****?**

Gracz może tworzyć drużyny z poziomu ekranu hosta lub też, jeśli ma ochotę, dołączyć swoje zdjęcie, które będzie widoczne w trakcie gry. Mamy mnóstwo nowych map zaprojektowanych do rozgrywki wieloosobowej. Gracze mogą także ustalić pewne reguły zabawy na przykład opcja „no rush" pozwala zablokować możliwość atakowania przez pewien okres czasu od momentu rozpoczęcia zabawy. Inna opcja pozwala zablokować miotanie krów.

Jesteście (przynajmniej powinniście być) miłośnikami średniowiecza. Zakładam, że graliście już w ***Medieval: Total War*****. Jak podobała wam się ta gra. Czy jakieś jej cechy chcielibyście przenieść do** ***Twierdzy*****?**

Tak, jesteśmy miłośnikami Średniowiecza. Wielu z nas pracowało nad chociażby *Lords of the Realm*, wielu mieszka w zamkach. *Medieval* jest pod pewnymi względami zupełnie inna grą od *Twierdzy: Krucjata*. My położyliśmy wielki nacisk na ekonomiczną stronę gry, budowanie zamków, podczas gdy *MTW* jest tak naprawdę grą o bitwach.

Dziękuję za rozmowę

PRO RACE DRIVER TOCA

RAJD KU SZCZYTOM SŁAWY

baRTeS

DATA WYDANIA
LISTOPAD 2002
http://www.codemasters.com

Aby zaistnieć wśród gier wyścigowych, trzeba obecnie posiadać bardzo dobrą, powszechnie wśród graczy znaną i uznaną markę lub też mieć do zaoferowania coś nowatorskiego. **TOCA Pro Race Driver**, wywodząca się ze stajni **Codemasters**, łączy w sobie oba te elementy, co tej grze wróży świetlaną przyszłość.

Jeśli chodzi o obecność uznanej marki, to zarówno sami wydawcy (spod ich skrzydeł wypłynęło wiekopomne dzieło rajdowe ***Colin McRae Rally***), jak i tytuł (bodajże już trzeci w serii ***TOCA***) gwarantują wysoką jakość produktu. Najmniejszym zaskoczeniem będzie zapewne dla graczy poziom fizyki jazdy i zachowania samochodów na torze. Już od pierwszego wirażu da się odczuć połączenie realizmu z intuicyjnością prowadzenia szybkich wozów, tak dobrze znane z ***Collina***. Jeździ się płynnie, samochód perfekcyjnie reaguje na Twoje ruchy, słowem: aż chce się jeździć! Zadowala także podejście do modułu uszkodzeń i interakcji z innymi kierowcami. Twórcy postawili w tej kwestii na balans między realizmem a zabawą, tak aby zadowolić zarówno „zręcznościowców", jak i miłośników symulacji.

Odejście od przesadnego realizmu uwidacznia się przy bliższym, z reguły niezaplanowanym, kontakcie z innym samochodem lub barierą ochronną wokół toru. W normalnych warunkach zakończyłbyś na tym swój występ w danym wyścigu, a przy braku szczęścia przeniósłbyś się w stan wiecznego spoczynku. Tymczasem w **TOCA Pro Race Driver** jesteś w stanie kontynuować wyścig. Nie myśl jednak, że swobodnie będziesz się mógł pastwić nad własnymi i kolegów z toru pojazdami. Po kilku wybrykach tego typu samochód prawdopodobnie straci większość karoserii, uszkodzi zawieszenie, a w skrajnych przypadkach urwie mu się koło, lub zacznie dymić silnik. Poziom uszkodzenia jest zresztą wyświetlany na specjalnym panelu, i gdy kolor osiągnie krwistą czerwień, to Twój pojazd bardzo mocno zatraci swój podstawowy walor, czyli zdolność do szybkiego i sprawnego przemieszczania się.

Rywale, na chwilę obecną, wydają się odrobinę zbyt ugrzecznieni i nie zdobywają się na szaleńcze próby ścinania rogów albo wyprzedzania na zakręcie. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że grze daleko jeszcze do wersji finalnej, to wydaje mi się, że sporo w tej materii zdąży się do premiery zmienić.

Gra opowiada historię młodego, ambitnego kierowcy Ryna McKane'a. Młodzieniec, mimo swych niewątpliwych zdolności rajdowych, przez długi czas nie potrafi wyjść z cienia swojego ojca oraz starszego brata – obaj są doskonałymi kierowcami rajdowymi. Jak na ironię, śmierć ojca, było nie było wszak tragedia dla każdego człowieka, odkrywa przed Kanem nowe perspektywy – wreszcie będzie mógł zrzucić piętno tego słabszego. W tym miejscu zaczyna się Twoje zadanie: będziesz musiał potencjalnie dobrego rajdowca uczynić mistrzem nad mistrzami. Tryb kariery zaczyna się od jazdy testowej, po czym otworem przed Tobą staje 13 zawodów mistrzowskich, rozgrywanych w różnych częściach świata – łącznie do wyboru będziesz mieć trzydzieści osiem torów i czterdzieści dwa sportowe wozy. W miarę rozwoju umiejętności Twojego podopiecznego, odblokują się lepsze tory, coraz lepsi rajdowcy będą Ci rzucać wyzwania na pojedynek 1 na 1 (jeśli zwyciężysz, możesz zabrać przeciwnikowi jego auto). Twój progres nie pozostanie niezauważony przez sponsorów i będziesz otrzymywać bardziej lukratywne oferty sponsorskie; to z kolei oznacza lepszy sprzęt. Poza trybem mistrzostw gra oferować będzie jeszcze opcję treningową oraz sieciową. Na **Pro Race Driver** warto czekać nie tylko dlatego, że będzie to bardzo dobrze wykonana gra rajdowa, ale przede wszystkim dlatego, że równocześnie opowiada ona konkretną historię – fabuła zbliża ją niemalże do miana gry „racing rpg", choć to określenie póki co należy traktować z przymrużeniem oka. ❒

Jeździ się płynnie, samochód perfekcyjnie reaguje na Twoje ruchy, słowem: aż chce się jeździć!

IRON STORM

W OKOPACH OD 50 LAT

Bazyl

DATA WYDANIA
GRUDZIEŃ
http://www.iron-storm.com/

O grze **Iron Storm** krótko pisaliśmy już w poprzednim numerze Świata Gier Komputerowych, teraz czas na kolejne fakty. Dla przypomnienia dodam tylko, iż w tej najnowszej grze firmy **Wanadoo** mamy rok 1964, a Europa wciąż pogrążona jest w mroku wojny... I wojny światowej. Linia frontu biegnie mniej więcej przez środek kontynentu, a naprzeciw siebie stoją dwie potężne armie: Aliantów i przymierza rosyjsko-mongolskiego.

Wersja programu, którą mieliśmy przyjemność testować, dość wyraźnie pokazuje, że nie będzie to zabawa dla ludzi o słabych nerwach. W introdukcji gry widzimy standardowy atak piechoty na gniazdo karabinu maszynowego, w trakcie którego ginie mnóstwo żołnierzy. Nie inaczej jest w samej grze. Jeszcze do niedawna myślałem, iż szczytem wojennego realizmu jest szturm na plażę Omaha przedstawiony w ***Medal of Honor***. **Iron Storm** jest równie krwawy – żołnierze walczą o każdy okop, czołgi przetaczają się po polu bitwy, co chwilę wybuchają pociski artylerii. Widok żołnierzy korzystających z broni podobnej do tej, jaka była w użyciu w trakcie prawdziwej I wojny Światowej, jest do przyjęcia; gdy jednak widzisz przelatujące Ci nad głową helikoptery zaczynasz rozumieć, iż naprawdę coś tu jest inaczej niż to, co przedstawiają podręczniki historii.

Fabuła gry toczy się wokół prób skonstruowania przez Rosjan prymitywnej bomby atomowej. Musisz ich powstrzymać, jednak w miarę rozwoju akcji uświadomisz sobie, iż jest to tylko część znacznie szerszego planu ułożonego przez barona Ugenberga, ważnej osobistości w sojuszu rosyjsko-mongolskim. W toku kolejnych misji będziesz musiał wykonywać różne zadania, odwiedzisz przy tym wiele intrygujących miejsc: pancerny pociąg, podziemny kompleks bunkrów, nawet Berlin – oczywiście zamieniony w kupę gruzów. Przeciwnicy, jakich napotkasz na swojej drodze, to między innymi oddziały Kazachów, stormtrooperów (wyglądających jednak inaczej niż szturmowcy Imperium) i elitarną gwardię. Różnią się oni wyglądem i uzbrojeniem, ale każdego z nich jest bardzo ciężko zabić. Szczególnym utrudnieniem będą snajperzy, których celny ogień nie raz zmusza do obmyślania alternatywnych dróg dostania się do celu. Poza tym trzeba bardzo uważać na ogień artylerii, gaz, miny, a nawet szkolone do walki psy. Dosłownie za każdym załomem okopów może czekać na Ciebie niespodzianka.

W **Iron Storm** będzie można grać zarówno w konwencji TPP, jak i FPP. Silnik napędzający grę o nazwie Phoenix 3D, choć nie tak zaawansowany technologicznie jak nowy engine z ***UT***, jest jednak w stanie wygenerować doskonałą grafikę. Jedyny problem w tym, iż wersja gry, którą otrzymaliśmy do testów nie była zbyt stabilna, ale miejmy nadzieję, że zmieni się to do czasu premiery.

...W toku kolejnych misji będziesz musiał wykonywać różne zadania, odwiedzisz przy tym wiele intrygujących miejsc: pancerny pociąg, podziemny kompleks bunkrów, nawet Berlin...

Poza rozgrywką dla pojedynczego gracza **Iron Storm** oferował będzie także opcję multiplayer. Maksymalnie szesnaście osób będzie mogło walczyć w takich trybach jak Deathmatch, Team Deathmatch i Capture the Flag. Co prawda ani liczba zawodników, ani oferowane tryby nie są oryginalne, ale zobaczymy co pokaże finalna wersja gry.

Iron Storm ma się ukazać już w grudniu, w polskiej wersji językowej, a dystrybutorem gry będzie firma **CD Projekt**. ❐

OLAF_22 Poczet Królikow Polskich

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

Unreal Tournament 2003

Przebój zawiedzionych nadziei

sYslyavor

Wybredne bydlę ze mnie. W świecie tzw. „progamerów" rozmywa się tekstury, rozjaśnia obraz na ciemnych mapach i robi tysiące innych rzeczy szkodliwych dla jakości obrazu, byle tylko szybciej się on odświeżał, a przeciwnik był łatwiej widoczny. Moja filozofia grania jest prosta: gra to pewien świat, który staram się szanować. Jeśli jest ciemno w kątach, to ciemno ma być. Jeśli jest kolorowo z tysiącami szczegółów, to tak ma być. Zatem „progamer" odpali sobie grę w niższej rozdzielczości, z rozmytym obrazem, byle tylko FPS (ilość klatek na sekundę) mu skoczyła. Ja robię dokładnie odwrotnie: pierwsza rzecz, to ustawienie wszystkich szczegółów graficznych na tak zwanego maksa. Nie inaczej było z UT-2003, pozwoliłem sobie jedynie zjechać z rozdzielczością do 800x600. Odpalam, na początek w trybie singlowym, turniejowym. Leci muzyka i kilkuminutowy wstęp, z którego nic nie wiem, bo wyświetla się jedna klatka co sekundę lub więcej. OK, dużo różnych obiektów, czekam więc cierpliwie do końca. Pojawia się mapka o powierzchni na oko niewiele większej od kawalerki. FPS siadał (czy raczej skoczył w porównaniu do wstępu) do kilku klatek na sekundę. Hm, myślę, nie jest źle, lubię animację poklatkową, preferuję ją jednak w programach animacyjnych, a nie w grach. Kolejna mapa, większa, i o zgrozo – całkiem przyzwoity FPS (jak na kompa, na którym grałem: PIII 800 MHz, 256 MB, GF2 PRO). Trzecia mapa – znowu kilka FPS. Wróciłem do ustawień graficznych. Po kilku minutach walki z kursorem (jemu też FPS siadł...) udało mi się zredukować tekstury postaci do pozycji Normal, co nagle niemalże całkowicie uzdrowiło komputer. Zachęcony oczywistym związkiem przyczynowo-skutkowym (stawiałem na tekstury mapy), zredukowałem pozostałe tekstury również do poziomu Normal. To pozwoliło uzyskać w miarę stabilne 20-30 FPS praktycznie na każdej mapie. Zatem: da się żyć, o ile nie przesadza się z teksturami.

Nie da się ukryć, że biblioteki graficzne UT2003 kryją sporo możliwości. Doceniam zatem delikatnie przemieszczające się cienie drzew, nieodmiennie raduje oko trawa, która faktycznie w wielu miejscach przypomina trawę, a nie wyraźne wielokąty z naciapaną teksturą koloru i przezroczystości. Naprawdę sympatycznie wygląda woda. Nie chodzi tu tyle o samą jej powierzchnię, częściej kojarzącą się z rozedrganą galaretą, co o miękką linię brzegową, która znakomicie pod-

DE-4G63-16v

DWUGŁOS O GRZE UNREAL TOURNAMENT 2003

yavor Czego tak rżysz ze mnie?

toomek *Bo robisz za „pozytywnego bohatera"...*

yavor A niby dlaczego mam robić za negatywnego? Patrzę na UT2003 jako na rzecz luźno związaną ze starym UT i wówczas gra nie wydaje mi się zła.

toomek *Jako demo techniczne Unreala 2 to całkiem niezły produkt...*

yavor Jest to po prostu gra adresowana do innej grupy wiekowej. Sądzę, ze docelową grupą dla producenta była młodzież w wieku 12-16 lat.

toomek *Dlaczego więc pojawiła się nazwa Unreal Tounament 2003, a nie, powiedzmy, Unreal 2 Multiplayer? Przecież z UT ten produkt nie ma już nic wspólnego.*

yavor Faktycznie, jeśli chodzi o samą grę, to niewiele przypomina dawne UT. Co w tym jednak złego? Zawsze tak jest, że następca przeboju zdobywa nieco inną widownię. Sądzę, że z UT2003 będzie podobnie. Wyjadaczom z UT się nie spodoba, przyjdą nowi gracze, udowodnią, że można całkiem fajnie w tę grę grać, a z czasem przekona się do niej i stara gwardia UT.

toomek *Aaa! I tu cię mam. Nie chodzi tylko o „starą gwardię" UT. UT2003 jest kompletnie nieprzemyślane pod kątem gry sieciowej. Mam wypunktować błędy?*

yavor Dawaj. Zobaczymy, gdzie się mylisz.

toomek *Po pierwsze: zbyt skomplikowana grafika. Zarówno pod kątem budowy poziomów (olbrzymia liczba przeszkadzajek wszelkiej maści – wsporników, zbiorników, prętów), jak i wyglądu. Po kilkunastu godzinach w UT2003 gracz zostanie odwieziony do szpitala z neuroparaliżem mózgu.*

nosi wizualny realizm każdego bajora. Szadery robiące z płaskiej tekstury całkiem przestrzenny w odbiorze stos czaszek to również niezły bajer (nie mylić ze wspomnianym bajorem). Swoje robią także efekty oświetleniowe, w tym często pojawiające się smugi światła. Do tego mamy dynamicznie liczone cienie postaci. Engine **UT2003** ma doprawdy znacznie większe możliwości niż to, co widzimy w przeciętnych strzelankach. Inna sprawa, że wykorzystuje mechanizmy kart graficznych, które do niedawna nie istniały w urządzeniach klasy low-end.

Mapy

Nadmiar jakże często miast przyjemnością, staje się przekleństwem. Nie inaczej odbieram grafikę **UT2003** gdy patrzę na nią nie okiem informatyka, a grafika właśnie. Napstrzone to, pstrokate, infantylne, bez stylu. A raczej w stylu typowego obżerającego się popijanymi colą frytkami Amerykanina z wielokilogramową nadwagą, wychowanego na formach artystycznych rodem z McDonalda. Weźmy taką **Face3**. Płetwy człowiekowi opadają do gleby (niekiedy niżej), gdy widzi takiego tandetnego potworka. Chyba nawet **Curse3** tego nie przebija. Mapa mogłaby mieć klimat, atmosferę – wnętrza są całkiem sensowne. Ale zewnętrze? Cukierkowo-komiksowa grafika, jakieś odwrócone piramidy, a do tego wszystkiego szczyt każdej wieży okrąża coś w stylu dwóch billboardów. Z kolei Tokara Forest – miła mapka, oferująca wiele możliwości, ale, na litość boską, jak tam grać mając ciągle wrażenie, że za chwilę spod muchomorka wyjdzie wkurzony krasnoludek i wydrze się z pretensjami, że mu bazuką domek rozwalam.

Trzeba jednak przyznać, że niektóre mapy zostały naprawdę starannie zrobione. Niejako tradycyjnie, mapy we wnętrzach są pod względem graficznym przygotowane bardzo ładnie. Niestety, nie oznacza to, że gra się na nich przyjemnie – bogactwo szczegółów i efektów graficznych powoduje, że oczy szybko się męczą, zwłaszcza, że przeciwnicy są słabo widoczni. Cóż, zapewne skończy się jak w *Q3A*: w ustawieniach „pro" znikną tekstury, efekty cząsteczkowe i inne „bajery". Dodajmy, że zdarzają się także bardzo estetycznie wykonane mapy zewnętrzne, na przykład Skyline w trybie Bombing Run. Widząc taką mapę aż trudno nie postawić sobie pytania: a nie można było tak przygotować innych plansz?

Przyznam, że patrząc na mapy nie bardzo widzę takie, które nadawałyby się do sensownej gry 1v1 – z reguły jest takie ustrojstwo po prostu za duże i przeciwnika można się zaszukać na śmierć. Być może część z tych map nadaje się do walki TDM, będzie to można jednak ocenić dopiero po pierwszych klanówkach. Mapy do CTF-a oceniam najgorzej z całego zestawu. Z reguły są proste, łatwe do opanowania i skonstruowane tak, że bardziej sprzyjają czystej nawalance niż walce charakterystycznej dla CTF-a w *UT*. Na dodatek ta stylistyka rodem z dziecięcego koszmaru... lub komiksu, nieistotne. Za to dziwnym trafem mapy w trybie Bombing Run są i grywalne, i estetyczne. Warto dodać, że na wielu mapach pojawiły się odskocznie, i to odskocznie wybijające z wyraźnie większą prędkością niż ta na Morpheusie w starym *UT*. Na niektórych mapach zabawa z odskoczniami może być ciekawym wyzwaniem.

Bronie

Bronie są właściwie jedynym elementem, który wiąże UT2003 z *UT*. Znajdziemy tu prawie wszystko – z wyjątkiem rippera, zabawki, którą osobiście w starym *UT* stawiałem na jednym z ważniejszych miejsc. Pod względem działania większość broni została nieznacznie zmodyfikowana. Snajperka po każdym strzale wymaga chwili na przeładowanie, na szczęście niezbyt długiej. Laser z kolei ma zwiększoną szybkostrzelność w trybie podstawowym. Takie a nie inne cechy obu wspomnianych bro-

yavor Sądzę, że to kwestia przyzwyczajenia i lepszego odświeżania obrazu, choć przyznaję, bogactwo grafiki może być niekiedy męczące. Za to grywalność jest całkiem niezła. Weźmy taki Bombing Run. I mapki tam mniej pstrokate, i zabawa większa. Żyć, nie umierać.

toomek *Cóż, przyznam, że Bombing Run mnie na chwilę wciągnął. Ale od razu masz tu kolejny problem na tapecie. W ten tryb przyjemnie gra się w Low Gravity, a większość osób unika tego jak ognia. Bez obniżonej grawitacji cała zabawa przypomina podrygi wolno pełzających ślimaków. Bombing Run Bombing Runem, a Ty mi lepiej powiedz co stanie się z podstawą tego typu FPS-ów, czyli rozgrywkami 1 na 1 i TDM.*

yavor Grywasz jeszcze w gry na Commodore 64?

toomek *Jak jestem u siostrzeńca...*

yavor Ja nie. 1v1 wydaje mi się pewnym przeżytkiem, skamieniałością po epoce, w której kompy nie były w stanie wycisnąć wiele więcej. Nacisk we współczesnych grach FPS jest coraz mocniejszy w kierunku gier zespołowych. I dobrze. 1v1 to zabawa na LAN, przyszłość należy do gier internetowych. A skoro gra się przez internet, aż prosi się o grę drużynową. UT2003 jest przykładem właśnie takiego rozumowania. Poza tym zawsze znajdzie się jakiś maniak, który zrobi mapy do 1v1. Na przykład Decka.

toomek *Nie zgodzę się z tym negowaniem 1v1. Taki dajmy na to tenis jest wspaniałą grą od 100 lat. W przypadku 1v1 Internet po prostu daje możliwość zmierzenia się z zawodnikami z całego świata. I oczekiwałem, że poprawiony kod sieciowy w UT2003 mi to umożliwi. Tymczasem twórcy gry praktycznie zlikwidowali taką możliwość.*

yavor Powiedzmy uczciwie: UT2003 nie jest grą indywidualną, lecz zespołową. Tak została zaprojektowana. I nie jest to według mnie wada. Co do broni – szkoda, że rządzą znowu p&c, ale czy to, co mamy w UT2003, jest naprawdę takie złe gdy patrzymy z punktu widzenia meczy 4v4, 5v5 czy 6v6? Nie!

Pigułki z używkami działają, gdy nazbieramy 100 jednostek (licznik w prawym górnym rogu ekranu). Wówczas możemy ją wykorzystać wykonując specjalną sekwencję uderzeń w klawisze. Dla przykładu czterokrotne szybkie wciśnięcie klawisza „w przód" spowoduje, że stamina zostanie zużyta na zwiększenie szybkości poruszania się. Inna kombinacja daje niewidzialność bądź zwiększa ilość zadawanych obrażeń. Bonus działa tak długo, aż liczba jednostek staminy spadnie do zera.

ni powodują, że w średnim i dalekim dystansie nie mają one sobie równych.

W UT 2003 combosy wykonuje się łatwiej: wystrzelone z lasera kulki lecą stosunkowo wolno i łatwo je zdetonować – „kombo w ruchu" przestaje być oznaką wysokich umiejętności. Kulka z flaka przypomina nie kulkę, a kulę – ołowianą. Leci to-to wolno i blisko. Spawara ma możliwość wzmacniania siły rażenia, o ile partner z drużyny skieruje swą spawarę na nas (link gun). Niby jest to jakiś element gry drużynowej, ale w praktyce mamy dość dziwne uzależnienie cechy broni od trybu, w którym się gra (link gun działa wyłącznie w trybach drużynowych). Minigun z kolei wymaga chwili rozpędzenia. Bio zrobiło się bardzo mocną bronią: krople lecą znacznie szybciej niż w pierwowzorze. Do tego dochodzi bazuka strzelająca niczym dawny instant lub wiązką pocisków (maksymalnie 3, w tym możliwość skupienia wiązki), naturalnie z samonaprowadzaniem po chwili prowadzenia kursorem przeciwnika. Jest celownik laserowy, którym możemy wskazać cel działu satelitarnemu o dużej mocy. No i jest redeemer – wypisz, wymaluj ze starego utka. Po co, za Chiny nie wiem, skoro w starym *UT* była to broń praktycznie nieużywana (a szkoda, bo w sumie nie była taka lamerska, jak się niektórym wydawało).

Generalnie należy zauważyć, że siła broni została zmniejszona i praktycznie każdy frag wymaga kilku trafień. Z jednej strony zmniejsza to wagę przypadkowych trafień i prawdopodobnie zakończy tak popularne w środowisku graczy *UT* rozważania dotyczące roli szczęścia w rozgrywce, z drugiej – sprawia wrażenie, jakby trafienia były mało istotne. Zważywszy na zmiany w sposobie poruszania postaci, wymiany ciosów staną się znacznie dłuższe. Na pytanie: „czy mniej przypadkowe", trudno jednak odpowiedzieć jednoznacznie.

Innowacje

Jeśli chodzi o samą walkę, nowości są praktycznie dwie: tak zwany „long dodge" oraz pigułki ze staminą, czyli coś w rodzaju zalegalizowanego dopingu. Long dodge pojawia się gdy szybko dwukrotnie wciśniemy klawisz ruchu, po czym w trzecim wciśnięciu użyjemy podskoku. Wówczas postać wykonuje szybki, daleki odskok, fajtając przy tym nogami nad głową (co bardziej cyrk przypomina niż salto). Owe dodatkowe wciśnięcie podskoku działa także przy zwykłych skokach – uzyskujemy wówczas nieznacznie większą wysokość.

Fizyka

Pora wspomnieć co nieco o szeroko reklamowanej fizyce UT2003. Przyznam, że miejscem, w którym ją w miarę widać, są wyłącznie ruchy postaci i ich reakcje na postrzał bądź upadek. Powiedzmy jednak uczciwie: dynamicznie liczone łańcuchy kinematyki odwrotnej (inverse kinematics, IK) wyglądają po prostu źle. Owszem, miło popatrzeć, gdy biedne truchło naszej postaciześlizguje się po pochyłości terenu grzecznie dopasowując rozcapierzone kończyny do każdej nierówności – ale robi to cudownie nieanatomicznie. Problem w tym, że dobra animacja to

DE-4063-16v

toomek *Mówisz cały czas o trybach CTF i pochodnych. Ja podkreślam, że brakuje mi starych i sprawdzonych rozgrywek typu DM. Do rozgrywek wieloosobowych powstały znacznie lepsze gry, chociażby Tribes 2 czy Battlefield 1942. Obie w tym względzie biją na głowę UT2003. Brakuje mi czegoś bardziej nastawionego na indywidualizm.*

yavor Wątpię, czy w BF1942 czy T2 pograsz sobie 5v5, a w UT2003 tak. Ta gra powstała z myślą o trybach CTF, DD i BR. Z tego DD i BR są OK, jedynie CTF ma niższe noty, głównie z powodu wyjątkowo pokracznych map. Nie postrzegam jako wadę faktu, że akcent w UT2003 jest położony na inne tryby niż 1v1 i TDM. W UT też wolałem LMS-a od TDM-a i jakoś żyłem.

toomek *Czyli mam zapomnieć o 1/1, TDM i DM? No dobrze, niech będzie. Przy takich założeniach spróbuję spojrzeć na UT2003 pod innym kątem. Co takiego ciekawego oferuje UT2003 w stosunku do poprzedniej wersji i do konkurencji w postaci dajmy na to Quake 3 Arena?*

yavor Nowa grafa, trochę uatrakcyjnień typu long dodge, double jump czy stamina, bronie skonstruowane tak, aby obniżyć legendarny w UT wpływ szczęścia (słynne „luck is a skill"). Do tego dochodzi lepszy kod sieciowy. Właściwie każda usterka UT została przynajmniej częściowo naprawiona. Plus akcent na grę zespołową. Pojąć nie mogę, co w tym jest nie tak. Strzelanki to tylko TDM i 1v1? Przecież wciąż można grać w UT czy Q3A...

toomek *Grafa? Przeszkadza w grze, jest po prostu infantylna i na moje adresowana do dzieci poniżej wspomnianego przez ciebie zakresu wiekowego. Z long dodge i double jumpem mogę się zgodzić, stanowią jakąś odmianę w stosunku do innych gier. Stamina to żadna większa nowość. Już wcześniej istniały oficjalne mody w UT z artefaktami i powerupami. Co do broni to trudno w tym momencie wypowiadać się, na ile wyeliminowano wpływ szczęścia. Podczas tych paru wizyt na serwerach UT2003 miałem już sporo „niejasnych" sytuacji. Poza tym siłę rażenia i charakterystyki*

coś więcej niż przeliczenie uproszczonego łańcucha IK. Ze swej definicji owe łańcuchy IK to właśnie łańcuchy, coś w rodzaju patyków połączonych węzłami w miejscach, gdzie człowiek ma stawy. O czym w praktyce mówi szkielet IK? Ano o tym, która część ciała może się zgiąć i w jakim zakresie, a która nigdy zgiąć się nie powinna. I wszystko byłoby fajnie, gdyby ciało

składało się z patyków. Niestety (czy raczej „stety") mamy jeszcze mięśnie, skórę, pewną masę. Twórcy **UT2003** postawili na dynamiczne przeliczanie łańcuchów IK, które tych parametrów po prostu nie uwzględniają. To, co zsuwa się po poboczu, z animacyjnego punktu widzenia nie jest bezwładnym ciałem, tylko właśnie wykonanym z połączonych przegubami patyczków drewnianym pajacykiem. Doceniam innowacyjność pomysłu, jednak zastosowany model kinematyczny był zbyt uproszczony. Znacznie lepszy efekt można było uzyskać nagrywając szereg ruchów aktorów za pomocą systemów przechwytywania ruchu (motion capture). Tego typu animacje są „miękkie" i choć zwykle mamy do czynienia jedynie ze stałym zestawem kilku ruchów, efekt jest bardzo wiarygodny, a postać sprawia wrażenie „prawdziwej". W **UT2003** mamy, owszem, interakcję, ale jedyne, co ta interakcja robi, to ujawnia sztuczność postaci.

Tryby

W grze dostępnych jest pięć trybów: DM, TDM, CTF, DD i BR. Pierwsze cztery są właściwie znane, DD to bowiem Double Domination, odmiana starego Domination z liczbą punktów dominacji zredukowaną do dwóch. Bombing Run to natomiast tryb zupełnie nowy. Idea jest stara i prosta: jest sobie na środku mapy coś w stylu piłki, nasza drużyna musi pierwsza ją przechwycić, dostać się do bazy przeciwnika i wrzucić ją w coś w rodzaju bramki. Wydaje się, że ten tryb będzie dość popularny w nowej grze: wymaga współpracy w zespole, sporej zręczności w przekazywaniu „piłki", a także ma najlepiej pod względem graficznym opracowane mapy. Osobiście preferuję ten tryb w wersji low gravity, kiedy to wzrasta znaczenie sztuki poruszania się po mapie. Takie zdanie wyrobiła u mnie już zabawa w wersję demo, a pełna wersja jedynie je wzmocniła. Przyznam, że mapa Skyline, rozgrywająca się na dachach trzech „drapaczy kosmosu" (chmury zostały daleko niżej), z wieloma odskoczniami, to coś, co faktycznie jest jakimś wyzwaniem. Trybowi temu wróżę dużą popularność. To właśnie jemu UT 2003 zawdzięcza dwa dodatkowe punkty w ocenie grywalności.

Dźwięk

O muzyce nie będę pisał wiele, i tak ją się w multipleju wyłącza. Ot, takie sobie, nieco pompatyczne „empetrójki". Co innego z dźwiękiem jako takim. Intensywne przeżycia emocjonalne wyrażone w głosie lektora wypowiadającego imiona w oknie wyboru postaci podnoszą rangę klikania na kolejne twarzyczki do miana superhitu roku. Wrestling – jedyne, z czym mi się to kojarzy. Nie inaczej jest z komunikatami w czasie walki w np. CTF czy BR. Szału można dostać słuchając notorycznie wydzierającego się faceta, sprawiającego wrażenie, jakby kilka godzin siedział nieruchomo na krawędzi łóżka, w którym wyleguje się Monica Bellucci.

UT2003 z pewnością nie jest grą złą, zwłaszcza, że kod sieciowy został wyraźnie poprawiony. Daleko jej jednak do wybitności. Z szumnie zapowiadanej grafiki wrażenie robią na dobrą sprawę jedynie elementy techniczne, bardziej związane z wykorzystaniem możliwości współczesnych kart graficznych i ich oprogramowania, niż z umiejętnościami grafików producenta. Dość łatwe do opanowania bronie (zwłaszcza, gdy ktoś ma za sobą epizod w starym *UT*), kilka naprawdę dobrych map, jeden ciekawy tryb (BR). Trochę mało jak na przygotowywany od lat przebój. ❐

Cena: — | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *minimalne: P3 733 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, Win98*

Wymagania zalecane: *256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Digital Extremes* **wydawca:** *Infogrames*
polski dystrybutor: –

http://www.unrealtournament2003.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★★★
★★
★★★★

7

WARTO ZAGRAĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ ulepszony moduł sieciowy
+ nowy tryb Bombing Run
+ wydajniejszy silnik

WADY:
– kiepskie mapy do DM i TDM
– męcząca wzrok grafika

poszczególych broni określiłbym jako co najmniej kontrowersyjne. O kodzie sieciowym wołałbym się nie wypowiadać w tym momencie, ze starym UT też na początku wszystko wyglądało dobrze. Mówisz o akcencie na grę zespołową? Jedyny akcent który widzę to Link Gun. No i podawanie piłki w BR. W CTF-ie nadal jedynym sposobem podania partnerowi flagi jest rzucenie transa.

yavor Nikt nie mówi, że UT2003 to gra bez wad. Z pewnością nie jest to żaden błyskotliwy przebój. Czy jednak jest to gra zła? Nie mów, że BR Cię nie wciągnął.

toomek *Wciągnął, ale jedynie w low gravity. Jak dla mnie panowie z Epica i DE właściwie nie zaproponowali niczego nowego, jedynie zabrali całą radość z gry, którą miałem w rozgrywkach 1/1, TDM czy LMS, nie dając właściwie niczego w zamian.*

yavor UT2003 jest dla mnie po prostu grą zupełnie inną od UT, czymś, co dość luźno wykorzystuje pewne schematy wypracowane w poprzedniku. Jeśli ktoś spodziewał się kolejnego UT tyle, że z większym numerkiem, z pewnością poczuje się rozczarowany. Sądzę, że wielu graczom, którzy UT nie znają, gra się spodoba. A to jest chyba najważniejsze.

toomek *A dźwięk? Pozwolę sobie jeszcze wyrazić opinię o oprawie dźwiękowej UT2003. Dzieci, nie słuchajcie tego, co tu za chwile napiszę. No więc cały ten dźwiękowy szajs można o kant...*

yavor ???

toomek *^#^S* potłuc...*

yavor *!!!*

toomek *Aaaaaa! Nie odciągaj mnie od klawiatury... Dopiero zaczynam...*

yavor !S@%S!

FARSCAPE

Kosmicznie nieudana ucieczka

Ciekawy i wielowarstwowy świat serialu „Farscape" był wzorowany na „Star Treku", ale z definicji miał być o wiele bardziej agresywny i ironiczny. Gra osadzona w jego realiach miała dodatkowo garściami czerpać z pierwszych dwóch *Falloutów*. „Farscape" i *Fallout* – taka gra powinna być strzałem w dziesiątkę. Niestety historia pokazała, że po raz kolejny projekt mający gigantyczny potencjał został zmarnowany przez zbyt pewny siebie zespół developerski.

Kokosz

Pierwsze 22 odcinki serialu „Farscape" (w Polsce znanego jako „Ucieczka w Kosmos") cieszyły się bardzo dużą popularnością wśród fanów science-fiction. To właśnie zaraz po zapoznaniu się z pierwszymi rekordowymi wynikami oglądalności, firma Simon&Schuster postanowiła stworzyć grę komputerową na jego podstawie. Rozpoczęto prace nad tytułem, który pierwotnie miał wizualnie przypominać ***Fallouta*** połączonego z ***Baldur's Gate***, ale w międzyczasie zdecydowano się na stworzenie własnego pseudo-trójwymiarowego silnika i uproszczenie elementów RPG. Niestety prace nad grą się przeciągały, a drugi, trzeci oraz czwarty sezon serialu okazały się niewypałami i oglądalność zaczęła spadać. W efekcie największa stacja SF na świecie – „SciFi Channel", zrezygnowała z emisji piątego sezonu, zaś sama gra trafia właśnie do sklepów.

Akcja **Farscape** rozpoczyna się gdy bohaterowie, czyli załoga organicznego statku kosmicznego Moya, są atakowani przez flotę Peacekeepersów. Zmasowany atak uszkadza statek i spycha go na orbitę pobliskiej planety. Bohaterowie wiedząc, w jak kiepskiej znajdują się sytuacji, postanawiają się ewakuować z pokładu i ratować na własną rękę. Crichton (jedyny człowiek w grze, wszyscy inni to mniej lub bardziej humanoidalne istoty) wraz ze swoją koleżanką Chianą, ucieka w myśliwcu. Niestety zaraz po starcie zostają oni zestrzeleni i cudem przeżywszy lądowanie znajdują się na obcym terytorium. Nie wiedząc, co się stało z pozostałymi członkami załogi, muszą znaleźć jakąś osadę, naprawić myśliwiec i odszukać swoich towarzyszy, z którymi później odzyskają Moyę. Tym samym dla graczy przygotowano 26 głównych misji, nad którymi ich autorzy trochę się napracowali. Każdą z nich można bowiem wykonać na kilka sposobów, przez co tytuł zyskuje trochę na nieliniowości. Niestety większość zadań jest schematyczna: odnajdź coś, zabij kogoś, zastaw pułapkę lub eskortuj.

Już na początku zabawy gra jest zniechęcająca i dopiero dotarcie do pierwszej osady zaczyna rokować jakieś nadzieje. Niestety wraz z rozwojem fabuły, grywalność **Farscape** pikuje w kierunku żenady i nudy. Gra polega w zasadzie na strzelaniu do przeciwników znajdujących się na z góry wiadomych pozycjach i ślepym podążaniu szlakiem, jaki wskazuje nam radar. Zero tajemniczości i niepewności. Gracz cały czas jest prowadzony za rączkę do finału gry. Ten radar jest największą zagwozdką **Farscape**, wskazuje on dosłownie wszystko, co znajduje się na danej mapie. Myślicie, że to koniec smutnych niespodzianek? W takim razie zaskoczeniem dla Was będzie fakt, że sterowanie bohaterami również pozostawia wiele do życzenia, chociażby ze względu na swoją ułomność i ograniczenie tylko do jednej postaci w danej chwili (maksymalnie w drużynie mogą być 3 osoby). Walka także nie jest zbyt inteligentnie rozwiązana, a celowanie za każdym razem odbywa się na chybił-trafił i niestety nie można za to obwiniać niskiego poziomu doświadczenia naszych postaci (wraz z rozwojem gry umiejętności strzeleckie bohaterów pozostają niezmienne).

Ze sztuczną inteligencją również najlepiej nie jest, może właśnie dlatego **Farscape** to przede wszystkim umiejętne żonglowanie przydziałem lidera w drużynie. Drużyna sama nie potrafi poradzić sobie z problemami wąskich przesmyków i przeszkód napotkanych na trasie. Trzeba je rozwiązywać własnoręcznie, co chwilę przejmując kontrolę nad tą, czy inną postacią. Kontrolowanie całej drużyny właściwie nie istnieje. Kiedy bohaterowie wyczują wrogów – to atakują ich, nie bacząc ilu jest tych przeciwników i jakim uzbrojeniem dysponują.

Farscape to świetny przykład na to, jak z bogatego świata serialu science-fiction można zrobić grę królującą w dziedzinie kiczu. Właściwie jedyne dwa pozytywne aspekty tego tytułu to kolorowa i w miarę ciekawa oprawa wizualna oraz klimatyczna ścieżka muzyczna, która notabene kojarzy się z ***Falloutem***. Pomysł był świetny, silnik rokował szanse na dobrą grywalność. Zawiedli autorzy gry, co ostatnimi czasy zdarza się nagminnie. ❐

Cena: —— **Wersja polska** —— **Demo:** ——

Wymagania minimalne:
Pentium 2 450, 64 MB RAM, CDROM x4, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:
Pentium 3 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

producent: *Red Lemon* **wydawca:** *Simon & Schuster Interactive*
polski dystrybutor: ——

http://www.farscapegame.com

STRATEGICZNA

Grafika: ★★★★
Dźwięk: ★★★★
Grywalność: ★★

5

NIC TAKIEGO

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ świat „Farscape'a"
+ Falloutowa muzyka
+ klimatyczna grafika

WADY:
– niespójna fabuła
– kłopotliwy interfejs
– wszechwiedzący radar
– nudna walka

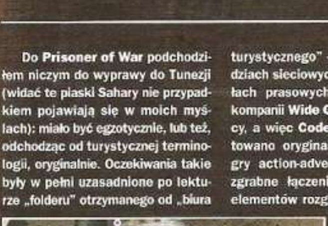
timsoft.pl
SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...
nowinki
kody do gier
linki
porady
recenzje
solucje
forum
TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!
Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl
TANIEJ!!
partner internetowy
GRY OnLine
www.gry-online.pl
SKLEP WYSYŁKOWY
TimSoft COMPUTER SOFTWARE
(0-94) 346-11-57
e-mail: sklep@timsoft.pl
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 25 października 2002. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Przy zamówieniach na kwotę poniżej 39 zł doliczamy dodatkowo koszty manipulacyjne w wysokości 5,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem Ś-11 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.
CENNIK GIER PC CD-ROM
Tell Me More ANGIELSKI
299
Tell Me More NIEMIECKI
299
Tell Me More FRANCUSKI
299
MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
59,-
HISTORIA+ GIMNAZJUM
59,-
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki ilustracji, reprodukcji, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja KLASÓWKA!

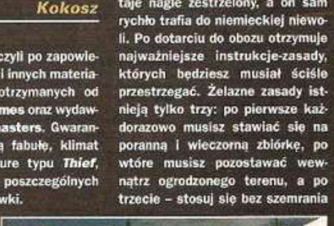
Zerwij niewoli kajdany

Już dawno nie miałem tylu kłopotów z jednoznacznym ustosunkowaniem się do testowanej gry, jak to miało miejsce przy okazji sprawdzania **Prisoner of War**, produkcji **Wide Games**. Temperatura moich uczuć w stosunku do tego tytułu przypominała amplitudę spotykaną na piaskach Sahary: przy pierwszym kontakcie ogarnęła mnie fala gorących doznań, ale już inauguracyjna noc z tytułem schłodziła moje uczucia do granicy zera stopni. Na szczęście negatywne doznania związane były z procesem aklimatyzacji i ostatecznie wspomnienia z tego romansu mam raczej pozytywne.

Kokosz

Do **Prisoner of War** podchodziłem niczym do wyprawy do Tunezji (widać te piaski Sahary nie przypadkiem pojawiają się w moich myślach): miało być egzotycznie, lub też, odchodząc od turystycznej terminologii, oryginalnie. Oczekiwania takie były w pełni uzasadnione po lekturze „folderu" otrzymanego od „biura turystycznego" – czyli po zapowiedziach sieciowych i innych materiałach prasowych otrzymanych od kompanii **Wide Games** oraz wydawcy, a więc **Codemasters**. Gwarantowano oryginalną fabułę, klimat gry action-adventure typu ***Thief***, zgrabne łączenie poszczególnych elementów rozgrywki.





W jaskini lwa

Prisoner of War osadzona jest w realiach drugiej wojny światowej. Gra rozpoczyna się w momencie, gdy kapitan Lewis Stone, pilot -zwiadowca amerykańskiej armii, wykonuje lot zwiadowczy nad terenem wroga. Najwyraźniej są to jeszcze wczesne lata drugiej wojny, bowiem obrona przeciwlotnicza wojsk hitlerowskich okazuje się skuteczna, samolot kapitana zostaje nagle zestrzelony, a on sam rychło trafia do niemieckiej niewoli. Po dotarciu do obozu otrzymuje najważniejsze instrukcje-zasady, których będziesz musiał ściśle przestrzegać. Żelazne zasady istnieją tylko trzy: po pierwsze każdorazowo musisz stawiać się na poranną i wieczorną zbiórkę, po wtóre musisz pozostawać wewnątrz ogrodzonego terenu, a po trzecie – stosuj się bez szemrania do wszystkich innych poleceń. To Twoja podstawowa litania.

Po tym zwięzłym instruktażu w wykonaniu jowialnego komendanta, intro kończy się, a gra przechodzi do właściwej rozgrywki, widzianej z perspektywy trzeciej osoby. Już na wstępie czuję się zobligowany, by nadmienić, że jedyny tryb dostępny w grze to kampania dla pojedynczego gracza (zresztą wcale nie tak przesadnie długa), w trakcie której krnąbrny oficer amerykańskich sił zbrojnych znajdzie się w różnych obozach jenieckich, trafiając między innymi do osławionych: Stalag Luft oraz Colditz Castle. Jeśli chodzi o tę drugą lokację, to prawdą jest, że podczas drugiej wojny światowej istotnie zanotowano tam wiele brawurowych prób ucieczki. Część ekipy **Wide Games** udała się nawet na miejsce, by po jego zbadaniu jeszcze dokładniej oddać klimat zamku-więzienia usytuowanego wśród skał. W trakcie swoich „podróży" między obozami, Lewis musi dokonywać aktów sabotażu, oraz inwigilować struktury nazistów, gdyż ma szczęście natrafić na ślad tajnego projektu mogącego zaważyć na losach wojny. Rzecz jasna jednak jego głównym zadaniem są ucieczki z obozów.

Ze dżerman inglisz

Wróćmy do kanciastoszczękiego twardziela z USA – Stone pomaleńku musi zapoznać się z panują-

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Jako słowianin z krwi i kości o rogatej duszy, nie lubię myśli o kajdanach i zamkniętych przestrzeniach, szczególnie jeśli ktoś miałby mnie wtedy pilnować z karabinem w dłoniach. Dlatego bez przesadnego entuzjazmu usiadłem do **Prisoner of War**, w końcu skradanie się i umykanie przed hitlerowcami to lekki policzek dla słowiańskiej dumy. Jednak w miarę upływu czasu udało mi się zaprzyjaźnić z tym oryginalnym tytułem, a robienie moich oprawców w przysłowiowego „balona" sprawiało mi nadspodziewanie sporo frajdy. Szkoda tylko, że w sytuacji zagrożenia nie możesz używać przemocy i pozostaje Ci tylko tchórzliwa ucieczka, lub jeszcze bardziej niegodne żołnierza poddanie się.

Moja ocena ☺

cymi w obozie jenieckim obyczajami. I tu właśnie pojawia się kilka, moim skromnym zdaniem co najmniej dziwnych, elementów. Przede wszystkim kto to pomyślał, żeby jeńcy wojenni mogli się tak ubierać, jak osobnicy zasiedlający otoczone drutem kolczastym instytucje z **Prisoner of War**. Wielu z nich nadal nosi swoje wojskowe mundury i to z belkami oficerskimi na pagonach, co byłoby w rzeczywistości absolutnie nie do pomyślenia, nawet w tak mało restrykcyjnych obozach, jak ten znany z „Rzeźni numer pięć" Kurta Vonneguta, gdzie niemiecki komendant grywał w szachy z pojmanymi oficerami z Wysp Brytyjskich. Ponadto podczas mojej przygody z grą cały czas odnosiłem wrażenie, że znakomita większość żołnierzy SS została „spłodzona" przez tę samą matrycę i są oni po prostu kropka w kropkę identyczni. Do tego ich głosy drażnią tym osławionym, głupkowatym niemieckim akcentem kaleczącym angielski. Mnie to osobiście doprowadza do szału. Kiedy słyszę zdanie typu: wy, Amerykanie, zawsze musicie „do ze fingz ze hard wej", to z punktu szlag mnie najjaśniejszy trafia! Ta irytująca klisza językowa stała się chyba czymś na kształt kanonu wśród wojennych gier komputerowych (pamiętam, że tak samo narzekałem przy okazji ***RtCW***), jakby nie można było Niemcom najzwyczajniej w świecie pozwolić mówić w ich ojczystym języku, dodając jedynie u dołu ekranu napisy po angielsku. Niewątpliwie wzmocniłoby to realizm rozgrywki, a i puryści językowi nie kładliby uszu po sobie na dźwięk owych „germańskich wersetów".

Pokój zamiast wojny

Jak już wspomniałem powyżej, gra filmowana jest z widoku TPP, jednakże oczekuj trochę innego sposobu prowadzenia kamery, niżli to ma miejsce w ***Tomb Raiderze*** lub ***Maxie Payne***. W **Prisoner of War** kamera nie trzyma się sztywno za plecami głównego bohatera lecz podlega Twojej manipulacji. Rozwiązanie to ma swoje plusy i minusy: z jednej strony wymaga od Ciebie dużej wprawy w obracaniu kamerą (w newralgicznym momencie możesz się pogubić i klops gotowy), ale za to wydatnie pomaga przy obserwacji terenu, szczególnie gdy zechcesz wyjrzeć zza węgła aby sprawdzić, czy nie nadchodzi jakiś strażnik. Pozostałe klawisze sterowania nie odbiegają zasadniczo od zręcznościowej normy (z tego co wiem, sterowanie zostało bezpośrednio przekonwertowane z wersji konsolowej), jednakże mnie przez ładnych kilka chwil brakowało niezbędnego z pozoru sterownika, a mianowicie celownika. Jakież więc dopadło mnie zdziwienie, gdy pojąłem wreszcie, iż brak owego przydatnego punkciku w centrum ekranu wcale nie jest przypadkowy, ani tym bardziej wynikający z katastrofalnego niedopatrzenia twórców. Okazuje się bowiem, że **Prisoner of War** jest grą niemalże pacyfistyczną, w której nie masz prawa bić się ze strażnikami, strzelać do nich lub wykonywać jakiejkolwiek agresywnej czynności. Mało tego, nawet jeśli zostajesz przyłapany na próbie dyskretnego ulotnienia się z niewoli, nie wolno Ci podejmować prób obrony. Pozostaje jedynie podnieść ręce w geście poddania się. Ale i to jeszcze nie koniec niespodzianek: okazuje się wszak, że Niemcy wykazują zadziwiającą wyrozumiałość dla Twoich postępków. Zważywszy na to, że przecież znajdujesz się, co by nie było, na wojnie, to odstąpienie od rozstrzelania po nieudanej próbie ucieczki uznać należy za naprawdę wielką pobłażliwość ze strony „opiekunów" w stalowoszarych, gustownych mundurach. Zresztą, nawet jeśli zostajesz postrzelony przez strażnika, to nigdy nie jest to rana śmiertelna.

Krok po kroku

Rozgrywka łączy w sobie elementy zręcznościowe z przygodowymi. Najwięcej czasu przeznaczysz na ostrożne skradanie się, unikanie niepotrzebnego kontaktu ze strażnikami oraz wykradanie rzeczy potrzebnych do ucieczki. W **Prisoner of War** możesz przeskakiwać przez ogrodzenie, mury, skradać

się, a nawet czołgać (na przykład przemieszczając się niespostrzeżenie pod podłogą baraku). Przy poruszaniu się po terenie obozu najważniejsza rzecz to dokładne planowanie swoich ruchów i ocena zagrożenia ze strony strażników. W unikaniu niepożądanej konfrontacji z nimi pomaga radar/mapa, na którym to urządzeniu wyraźnie widać zasięg wzroku niemieckich żołnierzy, a wskaźnik ten zmienia kolor, gdy strażnik wydaje się coś zauważyć. Swoją drogą przeciwnicy nie należą do bardzo inteligentnych: często zdarza się tak, że łatwo wybrniesz z sytuacji pozornie beznadziejnej. Oto jeden z pilnujących obozu na głos komentuje fakt odkrycia czegoś niepokojącego, po czym zbyt szybko uspokaja się, jak tylko uda Ci się na chwilę zachować ciszę lub też odrobinę usunąć się z pola widzenia. A już najbardziej ubawił mnie moment, kiedy to po raz pierwszy nie zdążyłem powrócić na miejsce zbiórki na poranny apel (czas gry w **PoW** płynie bardzo szybko). Zawyły syreny, na teren wkroczyły dodatkowe plutony żołnierzy i przez pół dnia Niemcy krążyli wokół krzaku, za którym się schowałem, a żaden nie zauważył mojej obecności. Odczekałem do popołudniowego czasu wolnego (znajomość rozkładu dnia to podstawa wszelkich poczynań), po czym nie niepokojony przez nikogo wyłoniłem się zza listowia i nonszalanckim krokiem wróciłem do swojego baraku. Nikogo z bandy, nie bójmy się tego słowa, półgłówków w hełmach nie zdziwiło nawet i to, że twarz miałem całą wysmarowaną pastą do butów, oraz, że nosiłem okulary przeciwsłoneczne (a akurat, o ironio!, padał deszcz). Te kosmetyczne zabiegi miały pomóc w chowaniu się w ciemnościach, gdyż swoją nieudaną akcję zaplanowałem na noc. Tymczasem mój oficjalny powrót za dnia obył się bez absolutnie żadnych przykrych reperkusji.

Choć większść czasu będziesz zdany na swoją przebiegłość, zręczność i przezorność, to jednak nie unikniesz bliższych kontaktów ze współwięźniami, a czasem nawet ze skorumpowanymi hitlerowskimi żołdakami. Dialogi odbywają się tak, jak w grach przygodowych: masz kilka opcji do wyboru, ale możesz tak długo zagadywać swojego rozmówcę, aż ten wyśpiewa wszystko co wie i w miarę możliwości dopomoże Twojej misji (z reguły zapłatą wymaganą od Ciebie jest tzw. „kontrabanda"). Wybór jest właściwie tylko pozorny w przeciwieństwie do konwersacji rodem, na przykład, z gier RPG, gdzie dobór zdań wpływa na rozwój akcji. Na pograniczu gatunkowym z przygodówką trzyma się także fakt zbierania poszczególnych przedmiotów: należy wpierw pogłówkować skąd je wziąć, a potem odpowiednio użyć. Jednakże zagadek w ścisłym, przygodowym znaczeniu tego słowa tutaj nie uświadczysz, co mnie osobiście trochę rozczarowało. Na szczęście element zręcznościowy (skradanie, przewidywanie ruchów strażników) rekompensuje te niedostatki.

Kamienna twarz

Graficznie **Prisoner of War** wygląda przyzwoicie, acz miewa wzloty i upadki. Na plus zapisać można wygląd obozów oraz bardzo ładne efekty pogodowe i nastrojowe sekwencje nocne. Zdecydowanie negatywnie gra prezentuje się od strony animacji postaci, szczególnie podczas przerywników filmowych oraz dialogów. Bohaterowie robią wrażenie, jak gdyby cierpieli na szczękościsk i częściowy paraliż niektórych części ciała. Ponadto podczas obracania kamerą zdarza się, że tekstury lekko się na siebie nakładają. O minusach udźwiękowienia już wspomniałem, natomiast bardzo przypadła mi do gustu ścieżka dźwiękowa oraz głosy niektórych postaci obecnych po alianckiej stronie. Szczególnie za muzykę wypada autorów gry pochwalić – dostraja się ona swym zabarwieniem do wydarzeń rozgrywających się na ekranie.

Prisoner of War niewątpliwie posiada bardzo charakterystyczny klimat, fabuła mimo kilku nieścisłości historycznych jest wiarygodna i przekonywująca, a sam proces wykonywania misji potrafi wciągnąć. Niemniej jednak **PoW** nie ominęły poważne usterki, na przykład bardzo słaby poziom AI wrogów. Fakt, że jest odrobinę przykrótka też tej grze raczej nie dodaje splendoru. Sprzeczne sygnały, jakie tytuł ten wysyła do odbiorcy powodują, że ostateczna ocena sprawia tęgie kłopoty. Konkludując powiem zatem tak: spróbować swoich sił w **PoW** jak najbardziej warto, ale ambrozji się tu mimo wszystko nie doczekasz. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

- + oryginalność
- + pacyfistyczne nastawienie
- + miła dla ucha ścieżka dźwiękowa

WADY:

- – słabe AI wrogów
- – toporna animacja postaci
- – zbyt mało opcji w ofercie

Cena: 99,99 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x8, karta 3D 16 MB RAM

Wymagania zalecane: Pentium 4 1 GHZ, 356 MB RAM

producent: Wide Games **wydawca:** Codemasters
polski dystrybutor:

http://www.codemasters.com

ZRĘCZNOŚCIOWA – **7**

WARTO ZAGRAĆ

PO OBU STRONACH BARYKADY

CAPTAIN LEWIS STONE
wiek: 32

Typowy „lone rider", nienawidzi autorytetów i odgórnych nakazów. Nic dziwnego, że niespecjalnie komfortowo czuje się w roli więźnia wojennego. Nie jest przesadnie wygadany, nad fajerwerki oratorskie zdecydowanie przedkłada konkretną, szybką wymianę informacji.

GENERAL STAHL
wiek: 46

Pochodzi z bogatej rodziny, lecz mimo szlachetnego pochodzenia nieobce są mu zasady rządów „żelaznej pięści". Pamiętaj jednak, że jak każdy Niemiec w grze **Prisoner of War**, nie posunie się aż do eliminacji Twojej postaci.

FLIGHT LIEUTENANT JAMES DALY
wiek: 18

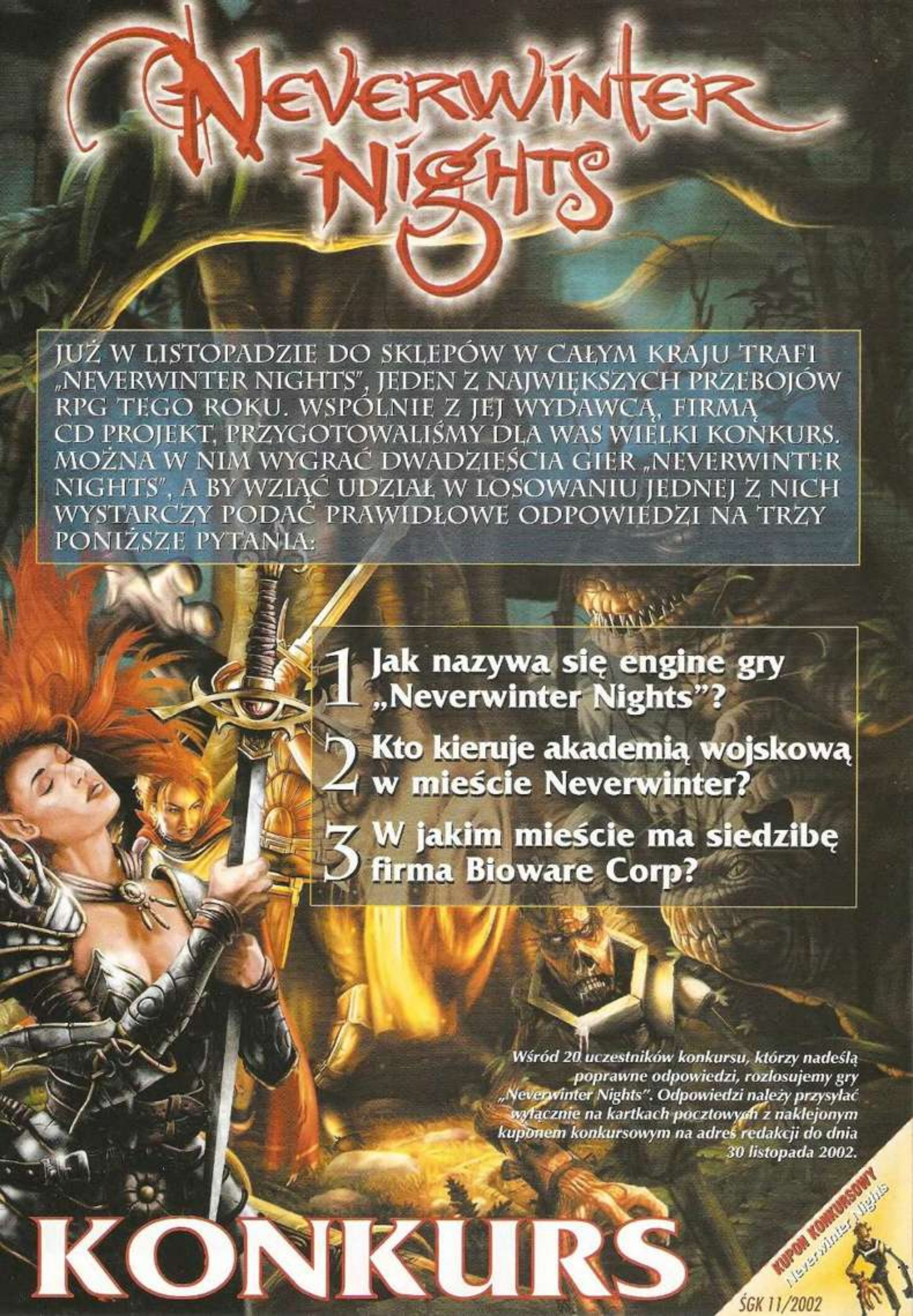
„Gorąca głowa" i wieczny poszukiwacz erotycznych przygód – czyli amerykański żołnierz jak się patrzy. Jest, a właściwie był, drugim pilotem samolotu, którym dowodził Stone i ma prawo się uważać za najlepszego kumpla głównego bohatera. Niestety, brak potrzebnego opanowania będzie go ostatecznie drogo kosztował.

PRIVATE TONY CAPONI
wiek: 32

Wyszczekany cwaniak z Bronxu. Jego ubranie aż prosi się o dopełnienie rynsztunku w postaci deskorolki. Wielokrotnie próbował ucieczek z różnych obozów, może udzielić kilku cennych rad.

WING COMMANDER JAMES TEMPLE-SMITHSON
wiek: 32

Anglik, dowódca baraków w Stalag Luft. To typowy przedstawiciel angielskiej kadry oficerskiej: odrobinę sztywniacki, ale uprzejmy i w sumie optymistycznie nastawiony do życia.



Neverwinter Nights

JUŻ W LISTOPADZIE DO SKLEPÓW W CAŁYM KRAJU TRAFI „NEVERWINTER NIGHTS", JEDEN Z NAJWIĘKSZYCH PRZEBOJÓW RPG TEGO ROKU. WSPÓLNIE Z JEJ WYDAWCĄ, FIRMĄ CD PROJEKT, PRZYGOTOWALIŚMY DLA WAS WIELKI KONKURS. MOŻNA W NIM WYGRAĆ DWADZIEŚCIA GIER „NEVERWINTER NIGHTS", A BY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU JEDNEJ Z NICH WYSTARCZY PODAĆ PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI NA TRZY PONIŻSZE PYTANIA:

1 Jak nazywa się engine gry „Neverwinter Nights"?

2 Kto kieruje akademią wojskową w mieście Neverwinter?

3 W jakim mieście ma siedzibę firma Bioware Corp?

Wśród 20 uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi, rozlosujemy gry „Neverwinter Nights". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 30 listopada 2002.

KONKURS

KUPON KONKURSOWY
Neverwinter Nights
ŚGK 11/2002

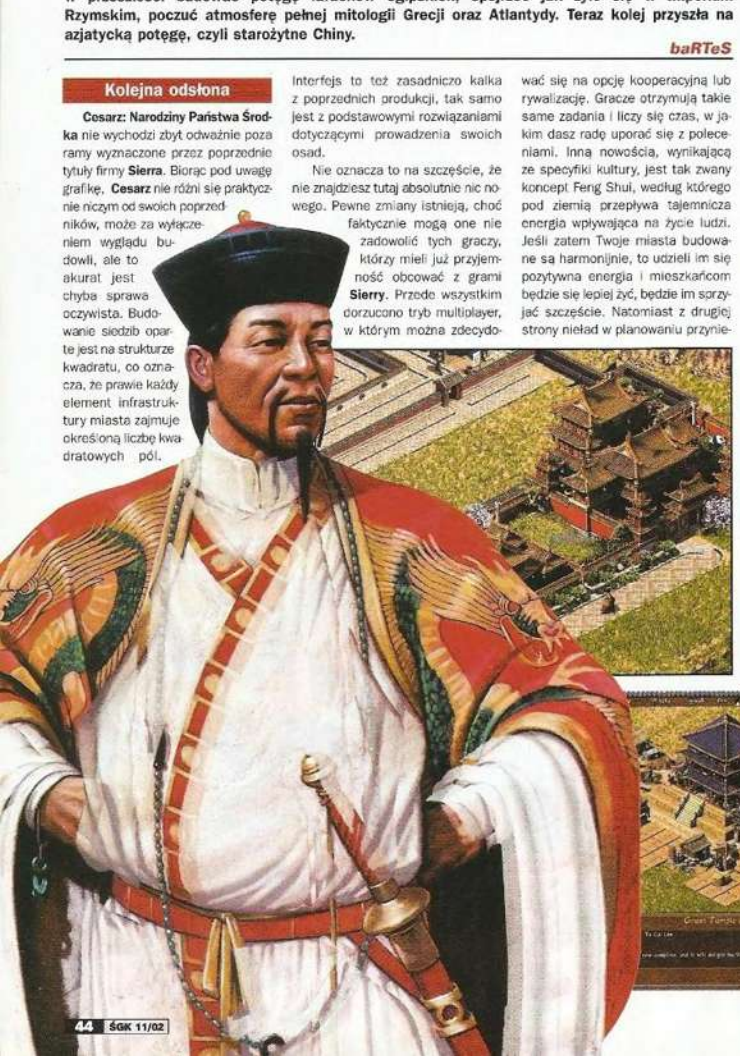
CESARZ
NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA
Chiny od kuchni w odgrzewanym sosie

Aby poznać wybraną cywilizację, jej obyczaje, strukturę społeczną, czy architekturę, najlepszym rozwiązaniem jest złożenie jej dłuższej, turystycznej wizyty. Cóż jednak począć, gdy zechciałbyś nauczyć się życia cywilizacji starożytnej? Sierra Interactive wydaje się mieć odpowiedź na to pytanie. Dzięki tej firmie oraz Impression Games mogłeś już w przeszłości budować potęgę faraonów egipskich, spojrzeć jak żyło się w Imperium Rzymskim, poczuć atmosferę pełnej mitologii Grecji oraz Atlantydy. Teraz kolej przyszła na azjatycką potęgę, czyli starożytne Chiny.

baRTeS

Kolejna odsłona

Cesarz: Narodziny Państwa Środka nie wychodzi zbyt odważnie poza ramy wyznaczone przez poprzednie tytuły firmy **Sierra**. Biorąc pod uwagę grafikę, **Cesarz** nie różni się praktycznie niczym od swoich poprzedników, może za wyjątkiem wyglądu budowli, ale to akurat jest chyba sprawa oczywista. Budowanie siedzib oparte jest na strukturze kwadratu, co oznacza, że prawie każdy element infrastruktury miasta zajmuje określoną liczbę kwadratowych pól.



Interfejs to też zasadniczo kalka z poprzednich produkcji, tak samo jest z podstawowymi rozwiązaniami dotyczącymi prowadzenia swoich osad.

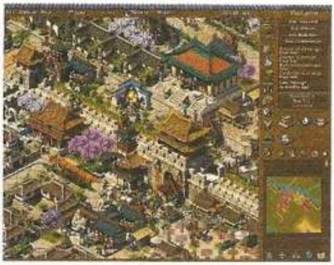
Nie oznacza to na szczęście, że nie znajdziesz tutaj absolutnie nic nowego. Pewne zmiany istnieją, choć faktycznie mogą one nie zadowolić tych graczy, którzy mieli już przyjemność obcować z grami **Sierry**. Przede wszystkim dorzucono tryb multiplayer, w którym można zdecydować się na opcję kooperacyjną lub rywalizację. Gracze otrzymują takie same zadania i liczy się czas, w jakim dasz radę uporać się z poleceniami. Inną nowością, wynikającą ze specyfiki kultury, jest tak zwany koncept Feng Shui, według którego pod ziemią przepływa tajemnicza energia wpływająca na życie ludzi. Jeśli zatem Twoje miasta budowane są harmonijnie, to udzieli im się pozytywna energia i mieszkańcom będzie się lepiej żyć, będzie im sprzyjać szczęście. Natomiast z drugiej strony nieład w planowaniu przyniesie same nieszczęścia. Przy okazji omawiania kwestii planowania warto również wspomnieć, że część następujących po sobie misji rozgrywanych jest na tych samych mapach, a więc błędy architektoniczne popełnione w jednej misji będą Cię prześladować w kolejnej. Wymaga to od Ciebie jeszcze bardziej przemyślanych ruchów.

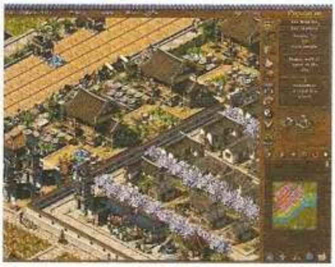
Z rozmachem

Najważniejszy element gry **Cesarz: Narodziny Państwa Środka** to wielce rozbudowana opcja kampanii dla pojedynczego gracza. Historia opowiedziana w niej rozpoczyna się od najstarszej, i zarazem najbardziej prymitywnej, dynastii Xia, a kończy się wraz z upadkiem dynastii Song-Jin, po której na Chiny najechał najsłynniejszy mongolski władca – Czyngis Chan. Okres między panowaniem wspomnianych tu dynastii to klamra historyczna w tej cywilizacyjnej grze. Łącznie do dyspozycji masz aż siedem kampanii, oferujących ponad czterdzieści misji, przy czym okres dynastii Xia służy jako tutorial wprowadzający w arkana sztuki rządzenia miastami. Jeśli chodzi o pozostałe kampanie, to bardzo słusznym podejściem ze strony autorów było pozwolenie na rozgrywanie ich w dowolnej kolejności. Z innych trybów obecnych w **Cesarzu** znalazła się opcja wieloosobowa, o której już pisałem powyżej, oraz gra otwarta, w której nie istnieją żadne konkretne cele do wypełnienia.

Zanim rozpoczniesz zmagania w kampanii określasz imię swojej postaci: możesz rzecz jasna wpisać swoje własne, ale do wyboru są też nazwiska postaci historycznych. Ponadto dobierasz sobie znak z chińskiego zodiaku (jak wiadomo, według tego horoskopu nie określa się znaku na podstawie miesiąca lecz roku urodzenia). Ta ostatnia decyzja jest o tyle istotna, że jeśli po jakimś czasie postanowisz zorganizować dla swoich podwładnych festiwal, to warto poczekać aż do roku swego zna-

ku, kiedy to zwiększa się szansa na pomyślność przedsięwzięcia i większe dary. W trakcie rozgrywania kampanii napotkasz trzy główne typy zadań. Pierwsze z nich to te związane z określonym limitem czasowym, co z reguły wiąże się z wyprodukowaniem danych dóbr na czas. Drugi typ zadań dotyczy ekspansji terytorialnej i nakazuje Ci, przykładowo, objąć rządy nad wskazaną liczbą miast. Ostatni typ poleceń sprawdza Twoje zdolności planistyczne i wymaga, abyś zdołał podnieść poziom życia ludzi zamieszkujących Twoją krainę.





Ostrożnie z ogniem

Poza budowaniem dziesiątek budowli musisz zadbać o wszelkie potrzeby ludności i stale uważać na efekty uboczne swoich poczynań. I tak na przykład bardzo szybko zostaniesz ukarany za brak dbałości o warunki sanitarne. Ogień pojawia się nader chętnie, sięgając wręcz stopnia absurdalności: w jednej z misji zdarzyło mi się stracić swoje budynki dosłownie w drugiej minucie rozgrywki, zanim nawet zdążyłem pomyśleć o zbudowaniu odpowiedniej ilości studni. Pożar to najczęstsza katastrofa, poza zawalaniem się budynków, jaka się w tej grze przydarza, jednakże gniew przodków może się nadto zakończyć trzęsieniem ziemi albo powodzią. Przodkom bezwzględnie należy oddawać cześć. Pochodzą oni z czterech linii: buddyjskiej, taoistycznej, Konfucjusza oraz własnych i jeśli tylko oddajesz im wystarczającą cześć, to poza zaniechaniem katastrof być może pojawią się też osobiście aby dopomóc Ci w trudnych chwilach. Rozwiązanie to zresztą nie jest niczym nowym w cywilizacyjnych grach **Sierry**. Wracając jeszcze na chwilę do nieszczęść, jakie grożą Twojemu miastu, to pozostaje żałować jedynie, że twórcy w kolejnej odsłonie serii nie wpadli a pomysł, aby nad budynkami wyświetlać wskaźniki informujące o ich potrzebach i zagrożeniach (tak zrobiono w niedawno wydanej ***Beach Life*** i pomysł to godny naśladowania). Przy ich braku nie raz i nie dwa odniesiesz wrażenie, że katastrofy przydarzyły się bez żadnej konkretnej przyczyny.

Ponieważ po pewnym czasie przyjdzie Ci rozszerzyć swą działalność na sąsiadujące prowincje, do gry dołączy aspekt dyplomatyczny oraz handlowy. W kontaktach z innymi mieszkańcami Chin masz prawo uciec się do szpiegostwa, a nawet morderstw politycznych. Ponadto istotne jest zawieranie sojuszy wojskowych, czy to obronnych, czy też mających na celu wspólne podbicie terenów niewygodnego sąsiada. Jak dla mnie element wojskowy, choć całkiem zgrabnie zaimplementowany, mógłby równie dobrze nie istnieć, i to niekoniecznie dlatego, żem z natury człek pokojowo nastawiony do wszystkich ludzi. Po prostu walka na terenie miasta może doprowadzić do jego ruiny, zniszczyć jego harmonię, popsuć układ infrastruktury, który uprzednio z mozołem się planowało. Jak dla mnie to wojna się najzwyczajniej w tej grze nie kalkuluje.

Gra wygląda przyzwoicie od strony graficznej, aczkolwiek moim zdaniem silnik graficzny użyty w niej trącił myszką już właściwie przy okazji wydawania ***Zeusa*** dwa lata temu, a obecnie może być spokojnie uznany za staroć. Choć urody budowlom odmówić nie można, ani tym bardziej szczegółowości animacjom postaci, to jednak nadal jest to ten sam przestarzały silnik i aż prosi się o jego wymianę, lub przynajmniej gruntowny przegląd. Muzyka w grze na początku bardzo mi przypadła do gustu, ale po kilkunastu godzinach odtwarzania nawet najcudowniejszy utwór muzyczny staje się pomału nie do zniesienia. Za to niezmiennie bawił mnie akcent, z jakim „Chińczyk"-narrator czytał w języku angielskim czekające na mnie zadania.

Cesarz: Narodziny Państwa Środka jest przykładem par excellence gry, do której Twoje nastawienie zależeć będzie od „punktu siedzenia". Jeśli to Twój pierwszy kontakt z grami cywilizacyjnymi w wydaniu **Sierry**, to przypuszczam, że będziesz zachwycony mnogością opcji, rozmachem fabuły, dbałością o detale, wreszcie może nawet i samą grafiką. Z kolei starzy wyjadacze będą zapewne ze złości zgrzytać zębami i nikt nie będzie miał prawa odmówić im racji, jeśli zarzucą grze **Breakaway Games** wtórność. **Cesarz** albo dawniejsze tytuły tej serii: wybór należy do Ciebie. Gra ukaże się w Polsce w rodzimej wersji językowej. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ mnogość opcji
+ dołączenie multiplayera

WADY:
– wtórność
– przestarzały silnik graficzny

Cena: 129 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo: CD 10/02**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350 MHz, 128 MB RAM, karta 3D 16 MB RAM, CD-ROM x4*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500 MHz, 256 MB RAM*

producent: *Impression Games* **wydawca:** *Sierra Interactive*
polski dystrybutor: *Play It*

http://emperor.sierra.com/emperor/

STRATEGICZNA

grafika: ★★★
dźwięk: ★★★★
grywalność: ★★★½

7

WARTO ZAGRAĆ

THE SIMS: ZWIERZAKI

Najlepszy przyjaciel człowieka

The Sims: Zwierzaki to piąty już dodatek do ciągnącej się w nieskończoność, aczkolwiek cały czas najpopularniejszej, serii symulacji ludzkiego życia - *The Sims*. Jak łatwo wywnioskować z nazwy, tym razem do gry dołączają przyjaciele ludzi – zwierzęta. Zwierzęta różnego rodzaju, począwszy od najpopularniejszych – psa czy kota, a na żółwiach i iguanach skończywszy.

Arkadiusz Matczyński

Psy i koty mają nowe cechy osobowości. Mogą być figlarne, przyjacielskie, milczące i bystre lub wręcz przeciwnie – leniwe, agresywne, niezależne, hałaśliwe i głupiutkie. Zwierzęta opisują także identyczne wskaźniki potrzeb, jak ludzi – czyli głód, rozrywka, energia, higiena a nawet towarzystwo. Oprócz dbania o domowników, gra zmusza teraz także o zamartwianie się o swojego zwierzaka, czyli tak jak w prawdziwym życiu.

Zwierzęta przydają się w życiu Simów. Mogą uszczęśliwić samotnego Sima, być dobrym pretekstem do poznania nowych Simów na spacerze. Mogą także być dobrymi pomocnikami w codziennym życiu. Odpowiednio wytresowane psy przyniosą Ci gazetę. Koty pozwolą na pozbycie się myszy, królików, skunksów a nawet karaluchów czy much. Jeśli poświęcisz im wystarczająco dużo uwagi,

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ zupełnie nowy wymiar gry
+ nowe przedmioty

WADY:
- drobne błędy w tłumaczeniu...

Cena: 77,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-Rom x4*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Maxis* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.thesims.com

STRATEGICZNA

★★★★
★★★★
★★★★½

8

NIEZŁA JAZDA

THE PARTNERS

Seks, kłamstwa i gry wideo

Odkąd przebojowe Simy podbiły świat wirtualnej rozrywki, wiele firm próbuje powtórzyć ich sukces, kopiując je na różne możliwe sposoby. Firma Monte Cristo, słynąca z gier ekonomiczno-symulacyjnych, postanowiła jednak spróbować walki z monopolem Maxis. Udało jej się stworzyć grę bazującą na standardach *The Sims*, a jednocześnie wprowadzić masę nowości i zachować przy tym wysoką grywalność.

Kokosz

The Partners otwiera przed graczem simowy świat kancelarii adwokackiej, panujących w niej zależności, romansów, prawniczych wyzwań i seksualnych skandali. Podrywający pracownice szef, zakochani skrywający swe uczucia, rywalizacja między prawnikami, a także pasjonujące sprawy sądowe – to kwintesencja tej gry. Znajdziemy w niej wszystko, co sprawiało, że seriale „Przyjaciele", „Ally McBeal" i „Seks w wielkim mieście" były tak lubiane przez widzów.

Zabawę możemy zacząć na jednej z dwóch sposobów, albo zakładamy własną kancelarię prawną i zobaczymy, co los nam przyniesie, albo weźmiemy udział w jednym z kilku przygotowanych dla nas scenariuszy fabularnych. W pierwszym przypadku musimy sami wszystko zaplanować. Wystrój biur i poczekalni, zatrudnienie personelu i rozpoczęcie pierwszych spraw sądowych. Po uporaniu się z tym możemy zaobserwować, jak rozwija się życie zawodowe. Personel kancelarii zaczyna ze sobą flirtować, współzawodniczyć, a nawet spiskować przeciwko nie lu-

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ świat prawniczych skandali
+ obserwacja pracy w kancelarii
+ nieprzewidywalność rozgrywki

WADY:
- trudne komunikowanie się postaci
- chwilami zbytnia naiwność

Cena: 79 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 3 500, 128 MB RAM, CD ROM x4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

producent: *Monte Cristo* **wydawca:** *Monte Cristo*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.montecristogames.com/partners/

STRATEGICZNA

★★★★
★★★★
★★★★½

8

NIEZŁA JAZDA

to nawet możesz wygrać jakąś nagrodę w konkursach na najładniejsze zwierzę.

Oprócz samych zwierząt pojawiają się związane z nimi nowe przedmioty. Dodane zostało trzydzieści nowych obiektów i budynków (domy, kawiarnie, restauracje, sklepy zoologiczne, markety, parki), ponad 125 przedmiotów codziennego użytku, kolejne wystroje wnętrz (ściany, podłogi). Pojawiło się także 5 nowych ścieżek zawodowych i 50 nowych rodzajów pracy. Możesz kształcić swojego Sima w zawodach: specjalisty zajmującego się modą, pracownika branży kulinarnej, cyrkowca, nauczyciela lub weterynarza.

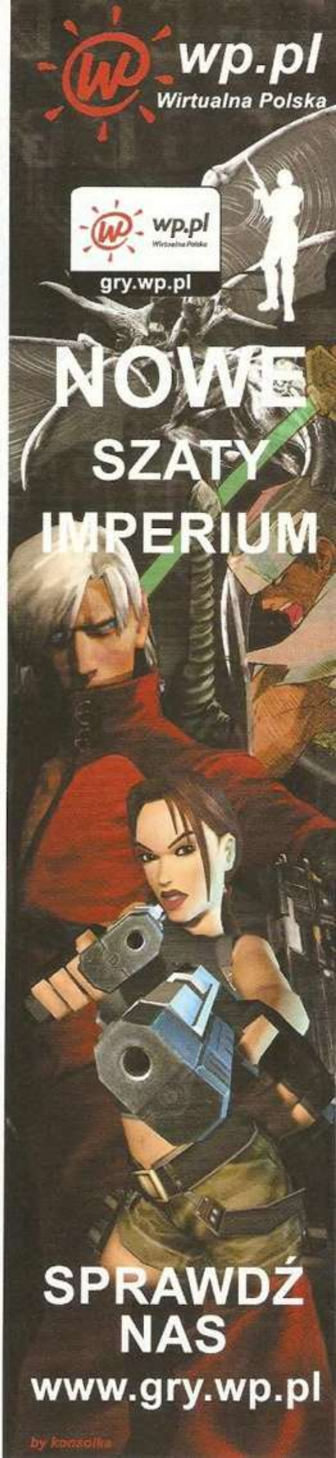
Ostatnią nowością na którą warto zwrócić uwagę jest ogrodnictwo. Simsy mogą uprawiać ogródek i hodować różnego rodzaju jarzyny i owoce. Wyniki hodowli można zjeść, lub sprzedać na targu.

Z pewnością **The Sims: Zwierzaki** jest jednym z lepszych dodatków. Wprowadzając zwierzęta uzyskuje się bowiem zupełnie nowy wymiar w grze. Dotychczas trzeba było dbać wyłącznie o Sima, lub całą Simową rodzinę, a teraz dodatkowo dochodzi jeszcze zwierzątko, które także wymaga sporej uwagi. Podobnie jak w życiu – dobrze zadbane zwierzę potrafi odwdzięczyć się swojemu właścicielowi i przynieść naprawdę wiele radości. Tego zatem Wam życzę i do... następnego dodatku? ❐

---

bianym współpracownikom. Często będziemy się musieli tłumaczyć z tego, że jesteśmy zakochani w koleżance z pracy lub też, że dostaliśmy pewne sprawy sądowe bo flirtujemy z szefem lub szefową. W **The Partners** jest chyba każdy możliwy wariant skandalu i sensacji, także tej najtańszej. Pracownicy będą się do nas zbliżać i odsuwać, w zależności od tego jaką reputacją cieszymy się w firmie. Czasami po prostu nagle się okaże, że zostaliśmy wrobieni w jakiś biurowy skandal i trzeba będzie się jakoś z niego wyplątać. Oczywiście działa to w obydwie strony i tak, jak ktoś knuje przeciwko nam, tak samo my możemy spiskować przeciwko innym personom.

The Partners obowiązkowo powinni kupić fani ***The Sims***, a ci którzy nie trawią Simów też powinni się zapoznać z tym tytułem – jestem przekonany, że świetnie będą się bawić. Mimo, że jest to wizualny i schematyczny klon Simów, to jest też w nim coś oryginalnego i niepowtarzalnego. ❐



Ileż to razy we wstępie do kolejnej recenzji strategii czasu rzeczywistego pojawiała się informacja, że wszystko to już było, tylko w nieco innej formie, że w grze nie ma nic oryginalnego i nowatorskiego. Chciałbym aby przynajmniej o Dragon Throne można było napisać coś innego... a tu jedyna „nowość" to umieszczenie akcji gry w realiach średniowiecznych Chin.

Szotgan

Danie chińskie z grzybkami Warcraft

Fabuła gry obraca się wokół konfliktu między trzema książętami i nie pomyliłeś się myśląc instynktownie, że również tym razem staniesz po stronie każdego z nich. Wybór między danymi kandydatami, których charakteryzuje dość obszerny życiorys, sprowadza się do kliknięcia na oknie jednej z trzech kampanii. Na początku polecam jednak zapoznanie się z misją treningową, która dokładnie objaśni Ci twarde reguły rządzące wirtualnym światem. Nawet jeśli jesteś już starym wyjadaczem na arenie gier RTS i niejeden znajomy padł z Twojej ręki w pojedynku sieciowym, nie powinieneś lekceważyć tego szkolenia informacyjnego. Dzięki niemu dowiesz się jak używać interfejsu, kontrolować zależności między grupami społecznymi w danych miastach czy wreszcie prowadzić bitwy.

Zanim przejdę do aspektu militarnego, muszę jednak napisać o „klasie robotniczej", która jest podstawową siłą każdego starożytnego społeczeństwa, a w **Dragon Throne** jest szczególnie ważna. Wyrąb lasu, naprawa infrastruktury czy praca w kopalniach, to nie jedyne obowiązki ciężko pracujących ludzi. W grach RTS bywało tak zazwyczaj, że wystarczyło wybudować farmy, a te same produkowały żywność. W **Dragon Throne** oprócz budowy trzeba zatrudnić również kogoś do obsługi. Oczywiście im więcej chłopów zatrudnionych w danym przemyśle, tym praca przebiega szybciej.

Innym ciekawym zajęciem dla ludności może być poszukiwanie porozrzucanych tu i ówdzie głów Buddy. Zapytasz pewnie po co? Gracze, którzy kiedyś mieli styczność z serią ***Warlords***, z pewnością pamiętają jaskinie i stare zamczyska, w których można było znaleźć nowe jednostki czy skarby. W **Dragon Throne** głowa Buddy spełnia podobną funkcję – jedyny warunek jaki musisz spełnić, to odnalezienie reszty posążka i naprawienie go.

Warto przy tej okazji wspomnieć o schemacie jaki obowiązuje w rozgrywce. Dwa najważniejsze budynki to sąd oraz Łuk Ceremonialny. Przejęcie pierwszego z nich jest równoznaczne z opanowaniem danego miasta i wszystkiego, co wchodzi w jego posiadanie (oprócz niestety jednostek wojskowych). Łuk Ceremonialny jest centrum ekonomiczno-rolniczym, w którym szkoli się chłopów, składuje się surowce i żywność. Pozostałe budowle spełniają podobne funkcje jak w innych strategiach czasu rzeczywistego. Dochodzą jeszcze obiekty znajdujące się poza terenem miast, umownie nazwane stolicami okręgu. Zajmowanie tak ich, jak i innych miast, jest źródłem dodatkowej gotówki.

Otóż to! Świat kręci się wokół pieniędzy, a te wyciągasz od obywateli. To do Ciebie należy wyznaczanie stawek podatku, jaki będziesz pobierał od ludzi. Pamiętaj jednak, że co za dużo, to niezdrowo. Morale tłamszonego społeczeństwa zacznie spadać, a wraz z nimi liczba ludności w mieście. Odczucia ludu mogą pogarszać się również, jeśli Twój urzędnik

do spraw bezpieczeństwa nie będzie w stanie pełniać swoich obowiązków z racji zbyt niskiego poziomu doświadczenia. Polityka w **Dragon Throne** związana jest z utrzymywaniem stosunków dyplomatycznych. Im więcej sił sprzymierzonych, tym szanse na odniesienie miażdżącego zwycięstwa są wyższe. Tak pokrótce wygląda świat stworzony przez programistów. Dopiero jeśli opanujesz podstawy zarządzania państwem, utrzymasz równowagę w funkcjonowaniu społeczeństwa, możesz pobrudzić swe ręce krwią wroga.

W **Dragon Throne** jednostki wojskowe oprócz parametrów związanych z siłą witalną, pancerzem, szybkością czy zadawanymi obrażeniami – posiadają współczynnik określający morale. Dobry generał wie, że samopoczucie każdego żołnierza musi być jak najlepsze. Zapewnisz to przez odpowiednie nagrody pieniężne lub przez przyznawanie tytułów. Nie może się również obejść bez punktów doświadczenia, które wojak zdobywa na polu bitwy. Wraz ze wzrostem doświadczenia otrzymuje punkty umiejętności. Przypomina to trochę sytuację z ***Diablo 2***, z tym jednak, że nie ma tu drzewa umiejętności, a niektóre z nich dostępne są dopiero po osiągnięciu przez danego bohatera wyższego poziomu doświadczenia. Nie muszę chyba nikomu tłumaczyć, że umiejętności takie są dosłownie niezbędne na polu bitwy.

Tradycyjne już jednostki mogą być wspomagane przez różnego rodzaju machiny i urządzenia.

Wojska mogą być grupowane, chociaż sposób w jaki tego dokonujesz jest trochę czasochłonny. Autorzy gry mają u mnie jednak dużego plusa za wprowadzenie klawisza pauzy, obecnego także chociażby podczas starć w ***Medieval: Total War***. Dzięki temu w **Dragon Throne** spokojnie wydajesz rozkazy zarówno wojsku jak i chłopom. Zwalnia Cię to zatem z obowiązku często chaotycznego skakania po mapie i nadmiernego zużywania myszy. Wiele osób z pewnością powie, że nie jest to już RTS w czystej formie, ale dzięki tej niewinnej „spacji" gra się lepiej i można bardziej skupić się na strategii. Trochę gorzej odebrałem już same walki – są one bardziej chaotyczne. Nie spodziewaj się po nich porządku na miarę ***Shoguna***.

Koniec recenzji to zwykle chwila prawdy. Gra **Dragon Throne** z pewnością nie jest odkrywcza, zawiera co prawda w sobie kilka ciekawych rozwiązań, jednak nic poza tym. Nie powali ona na kolana miłośników strategii czasu rzeczywistego, a nowicjuszy w tym gatunku może skutecznie zniechęcić do RTS-ów. Ja już z utęsknieniem wyczekuję momentu, kiedy producenci gier zgodnie dojdą do wniosku, że boom na RTS-y już się skończył oraz zaczną inwestować energię i środki chociażby w zupełnie zapomniane przygodówki. ❐

CHIŃCZYKI TRZYMAJĄ SIĘ MOCNO

Gra została wydana na naszym rynku w polskiej wersji językowej, co obecnie nie powinno nikogo dziwić. Dyskutować można jednak na temat jakości tłumaczenia. Trudno mi uwierzyć w to, żeby człowiek żyjący w średniowiecznych Chinach używał zwrotów pokroju „O.K.". Innym kwiatkiem może być budynek nazwany warsztatem, w którym wyrabia się wino! Czyżby nasi tu byli?

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ polska wersja językowa
+ niska cena

WADY:
- brak klimatu
- mało atrakcyjny przebieg starć
- schematyczność

Cena: 29,99 zł	Wersja polska ✓	Demo: ——
Wymagania minimalne: Pentium 2 266, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB	**Wymagania zalecane:** Pentium 3 800, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB	
producent: Object **wydawca:** Strategy First **polski dystrybutor:** CD Projekt		
http://www.cdprojekt.com		

STRATEGICZNA	
grafika: ★★★	4
dźwięk: ★★½	
grywalność: ★★	
DLA UPARTYCH	

SNAJPER

Prawdziwy „Killer", czy tylko Jurek Kiler?

Najnowsza gra polskiej firmy Mirage reklamowana jest słowami „Jego imię to postrach w uszach przeciwników. Jeśli wkroczysz na jego ścieżkę... uciekaj". Do Polskich sklepów ma trafić lada moment. Czy warto się do nich udać i kupić Snajpera czy może lepiej zejść mu z drogi? Odpowiedź na te pytanie nie jest tak oczywista.

Kokosz

A miało być tak pięknie...

Polskie studio developerskie **Mirage** zakupiło licencję jednego z trzech najbardziej popularnych silników na świecie – Lithtech Jupiter (tego samego, na którym funkcjonuje ***No One Lives Forever 2***). Projektanci wymyślili koncepcję gry i obmyślili fabułę. Oto wcielamy się w postać Dominika, najlepszego płatnego zabójcy na świecie, który jest twardy, cyniczny i zna swoją prawdziwą wartość.

To miała być robota jak każda inna. Jakiś gość chciał skasować konfidenta, który w zamian za złagodzenie wyroku, postanowił opowiedzieć policji to i owo o swoich kolegach z mafii. Zadanie nie stanowiło problemu, kłopoty zaczęły się później, kiedy Dominik przejechał samochodem na czerwonym świetle i w wyniku pościgu został schwytany, pobity i wtrącony do więzienia. Tam to dopiero sytuacja się skomplikowała. Ktoś mu wstrzyknął najnowszy narkotyk, gwarantujący może niespecjalny odjazd, ale za to rychłą śmierć. Zatem Dominik wykorzystując bunt więźniów musi jak najszybciej zbiec i dotrzeć do swojego pracodawcy, a następnie dowiedzieć się, kto stał za tym zadaniem i wreszcie... wymordować tych, którzy go zdradzili.

Nagła zmiana nastrojów

Narzekania należy rozpocząć od bardzo umownej narracji fabularnej zarówno w przerywnikach filmowych, jak i w dialogach. Same filmy są ubogie, ogólne i kojarzą się raczej z ***Shogo: MAD*** niż z ***NOLF2*** – w końcu skoro silnik ten sam, to i wymagania powinny być odpowiednio wysokie. Już pierwsze przerywniki budzą niesmak: samochody poruszają się jak cegły, postacie teleportują się z miejsca na miejsce i wszystko wydaje się strasznie makietowe. Niestety ta tendencja jest podtrzymywana w późniejszych filmikach.

Nie lepiej jest z dialogami, które z założenia miały tryskać cynizmem i czarnym humorem. Treść sama w sobie jest jeszcze znośna, problemy zaczynają się gdy do akcji wkracza lektor sprawiający wrażenie cwaniaka, który potrafi w jednym zdaniu przechodzić ze skrajności w kolejną skrajność. W jednej chwili mówi normalnie, w drugiej barwa głosu jest bardzo zdenerwowana i niepewna, aż tu nagle wpada w pewność siebie, połączoną z chęcią rozłupania komuś czaszki. Ładunek emocjonalny w wymawianych kwestiach jest tak duży, że aż sztuczny. Wracając do treści dialogów to są one niczego sobie, chociaż wątpliwości może budzić wrodzony debilizm głównego bohatera, polegający na mówieniu do siebie, co powinien teraz zrobić. Już w ***Red Faction*** było to irytujące, tutaj jest jeszcze gorzej. Wyobraźcie sobie najlepszego zabójcę na świecie, który staje pod mostem i mówi „Muszę znaleźć zleceniodawcę, ciekawe gdzież on może być?". Niestety tego typu teksty są w grze wypowiadane bardzo często.

Zbieg z Alcatraz?

Sama gra rozpoczyna się właściwie w więzieniu. Dominik budzi się w celi i klawisze nakazują mu udać się do stołówki. Na miejscu dochodzi do buntu. Dominik przejmuje pałkę, oraz glocka i rozpoczyna swą ucieczkę. Została ona bardzo ciekawie zaplanowana i swoją atrakcyjnością przypomina trochę ***Half-Life'a***. Często będziemy musieli czołgać się szybami wentylacyjnymi, przechodzić z pomieszczenia do pomieszczenia w celu otwarcia jakichś drzwi i tak powolutku zbliżamy się do bramy głównej. W międzyczasie trzeba będzie zlikwidować dosyć sporą liczbę strażników i członków oddziału specjalnego. Przeciwnicy dysponują odmiennym uzbrojeniem: jedni będą posiadać metalowe pałki, inni glocki, jeszcze inni strzelby czy karabiny automatyczne. W bardzo krótkim czasie gracz dostaje w swoje ręce podstawową broń z każdej kategorii, gorzej jest z amunicją. To właśnie

jest dobre w **Snajperze** – broń dostajesz szybko, ale amunicji do niej niewiele.

Skoro jesteśmy przy przeciwnikach, to podkreślić trzeba, że pomimo iż ta gra funkcjonuje na tym samym silniku co ***NOLF2***, to jakość modeli, tekstur, jak i fizyki ciał pozostawia w **Snajperze** wiele do życzenia. Postacie chodzą niczym ludziki zbudowane z drewnianych klocków, ich ruchy nie są płynne, przez co mało realistyczne. Strzał z pistoletu czy karabiu automatycznego powoduje, że nasz cel rozkłada ręce jakby do ukrzyżowania i pada przed siebie. Postrzał ze strzelby jest trochę lepszy, ale także widać, że jest to animacja śmierci, a nie ruch na szkielecie generowany w czasie rzeczywistym. Fizyka jest strasznie słaba i właściwie ograniczono ją do absolutnego minimum. Przeciwnicy za każdym razem umierają tak samo, bowiem obrazy śmierci przypisane są do broni, z jakiej zostają zabici.

Jeśli w **Snajperze** miały istnieć strefy ciała, w które można trafić, to firma **Mirage** także się nie popisała. Postrzelony 3-4 razy w głowę delikwent potrafi całkiem żwawo przeskakiwać z miejsce na miejsce, aby uniknąć dalszych obrażeń. Niestety pod względem Sztucznej Inteligencji także nie jest najlepiej. Przeciwnik musi stać przodem do gracza żeby go zauważyć, inaczej można robiąc straszny hałas zajść go od tyłu i strzelić w tył głowy... kilka razy oczywiście, bo pierwsze 2-3 kule nie zrobiły na nim specjalnego wrażenia. Jeśli chodzi o schematy ataku, to jest ich niewiele: szarża na rympał na gracza, bieganie na boki i zatrzymywanie się na kilka sekund by oddać strzał oraz ignorowanie atakującego gracza i podziwianie tekstur jakie przygotowali dla graczy twórcy. Tak jest, przeciwnicy potrafią obrazić się na gracza i udawać, że go nie widzą.

Ważne w **Snajperze** są elementy RPG, polegające na tym, iż z początku zabawy modyfikujemy podstawowe parametry Dominika. Podczas gry (zabijając przeciwników zgarniamy punkty doświadczenia, które w odpowiedniej ilości dają możliwość rozwoju) co jakiś czas dostajemy punkt, który możemy przeznaczyć na ulepszenie jednej z dostępnych cech i umiejętności bohatera. Często operować będzie się także inwentarzem, w którym trzymane są apteczki, leki, narkotyki, pożywienie i inne przedmioty. Co prawda rozwijając swoje cechy nie zauważyłem nagłej poprawy w celności, czy innych parametrach, ale i tak miło jest się tym pobawić.

Oceny nadszedł czas

Jaki więc jest **Snajper**? Graficznie nie jest nawet w połowie tak dobry jak ***NOLF2***. Grywalność jest całkiem niezła, ale skutecznie psuje ją częste wczytywanie się dalszych poziomów i odczucie, że wszystko zostało zrobione „po łebkach". Mapy, na których toczy się akcja gry, są zdecydowanie za małe. Czasami wystarczy wejść do pokoju, żeby program wywalił nas do pulpitu, a następnie wgrał czarny ekran i po kilkunastu sekundach uruchomił dalszy poziom. Po czym okazuje się, że kolejny etap to tylko wnętrze jakiegoś pokoju i podchodząc do drzwi znów musimy przechodzić przez proces wczytywania.

Poziomy nie są może tak przemyślane jak w ***Unrealach***, ale potrafią dostarczyć graczowi sporo emocji. Jeśli zatem nie będziemy zbyt wymagający i nie zasugerujemy się nazwą Lithtech Jupiter, to otrzymamy całkiem niezłą grę. Wizualnie i technicznie spóźnioną o jakieś 2 lata, ale posiadającą ciekawą fabułę (wciąga pomimo swojej naiwnej umowności) i grywalność. Irytować tylko może zamiłowanie twórców do „Matrixa", z którego zaczerpnięto przełomową technologię spowalniania tempa akcji. W przeciwieństwie do ***Maxa Payne'a***, tutaj po prostu sprzęt dławi się tak mocno, że gra potrafi się zaciąć nawet na kilkanaście sekund – i to przy całkiem niezłej konfiguracji sprzętowej. Na koniec zwiastun roku... przemierzając blokowiska w grze natrafiłem na bilboard zapowiadający nadejście ***Mortyra 2***. I co wy na to? ❐

Cena: —— | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** ——

Wymagania minimalne: *Pentium 2 450, 64 MB RAM, CD ROM x4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Mirage Media* **wydawca:** *XiCat*
polski dystrybutor: *Cenega*

http://www.xicat.com/sniper_home.html

ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ silnik Lithtech Jupiter

WADY:
- umowność fabuły
- nierealistyczny model zachowań postaci
- długie wczytywanie się poziomów

THE THING

Nic nie boli tak jak słaba gra

Tak, jak na kanwie znakomitej książki rzadko udaje się nakręcić porządny film, tak samo na podstawie genialnego filmu, nie udaje się zazwyczaj stworzyć nawet przyzwoitej gry. Jeżeli do tej pory uważaliście, że komputerowe wersje „Facetów w czerni", „Piątego Elementu" czy „Walecznego Serca" były beznadziejne, to macie kolejny typ do tej listy. Owym dziełem (koniecznie przez małe „d") jest gra The Thing, powstała na bazie jednego z najlepszych horrorów w historii kina.

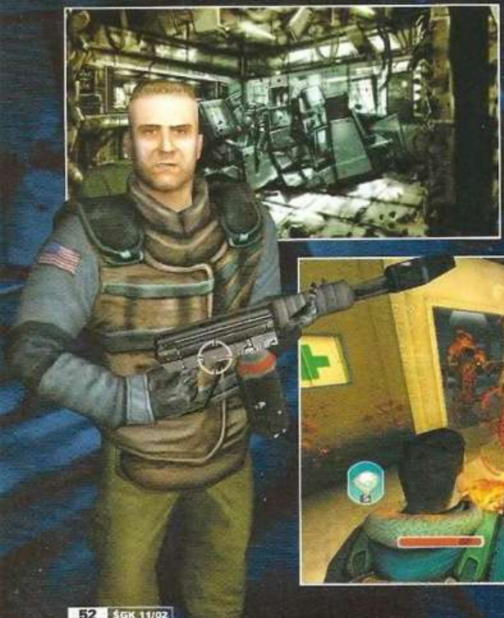
Maciej Jasiński

Na początku powinienem pokrótce wyjaśnić dlaczego film Johna Carpentera zatytułowany „The Thing" (jakoś polskie tłumaczenia „Coś" lub „Rzecz" nie mają moim zdaniem żadnego uroku), stał się dziełem kultowym i jest zaliczany do czołówki najważniejszych horrorów wszech czasów. Otóż reżyserowi udało się stworzyć niesamowity klimat, a osiągnął to przede wszystkim poprzez utrzymywanie ciągłej atmosfery niepewności. Każdy z bohaterów filmu mógł być zainfekowany przez obcą formę życia, dlatego też nikt nikomu nie ufał. Zarażona osoba mogła wyglądać i zachowywać się zupełnie normalnie, w rzeczywistości jednak kombinować, jak pozbyć się swoich towarzyszy... Do tego akcja toczyła się w małych, ciemnych pomieszczeniach stacji arktycznej, gdy na zewnątrz szalała zamieć, a temperatura powietrza wynosiła coś około 50 stopni poniżej zera.

Mając za podstawę taki dobry film można było stworzyć naprawdę znakomitą przygodówkę, a nawet nienajgorszą grę FPS. Tak się jednak nie stało... W poprzednim numerze opisywałem wersję beta **The Thing**, mając jeszcze nadzieję, że jej twórcy wniosą wiele poprawek. Zmiany są, ale tylko kosmetyczne i dotyczą przede wszystkim usprawnienia sztucznej inteligencji. Dzięki temu towarzysze strzelają w Twoje plecy tylko co pewien czas, a nie za każdym razem. Marna to jednak pociecha.

Co zatem jest takiego w grze **The Thing**, że mam prawo formułować tak ostre i jednoznaczne opinie? Otóż produkcja ta nie ma żadnego klimatu: stwory nie przerażają, nie ma prawie żadnych zaskakujących elementów w grze (może poza faktem, że obcych jest tu chyba tyle samo, co w obu częściach ***Serious Sama***), a kontakty z innymi ludźmi to zupełna fikcja (jeśli ich leczysz, dajesz im broń i amunicję – to Ciebie lubią; jeśli nie robisz tego, to nie lubią). Ponadto jest to gra wręcz do bólu liniowa, wszystko dzieje się zawsze w tych samych miejscach (wiem bo zaczynałem grę trzykrotnie aby to sprawdzić i się upewnić). Wydawca powinien na pudełku umieścić jakiś podtytuł w rodzaju „without thinking" – pasowałoby idealnie.

Przykłady na potwierdzenie powyższych słów – proszę bardzo. Otóż kluczowe dla gry wykonywanie testów krwi, mających zidentyfikować zainfekowanych, nie ma żadnego sensu. Twoi towarzysze przemieniają się w obcych tylko w pewnych miejscach, tak jak to sobie wymyślili autorzy gry (zazwyczaj po Twoim przejściu przez określone drzwi). Spróbowałem ich przechytrzyć i krok przed drzwiami wykonałem partnerowi test krwi. Wynik był negatywny – znaczy zdrowy! Przechodzę przez drzwi, a ten zaczyna się przemieniać... Inaczej jest tylko na poziomie drugim. Tam nie



CZY WIESZ, ŻE:

- Pierwszym reżyserem, który miał tworzyć film „The Thing" był Tobe Hooper, jednak ostatecznie szefowie wytwórni Universal zatrudnili Johna Carpentera.
- Autorem scenariusza „The Thing" był Bill Lancaster, syn znanego aktora Burta Lancastera („Karmazynowy pirat", „Lampart").
- Całkowity koszt realizacji filmu wyniósł około 15 milionów dolarów, z czego 1,5 miliona przeznaczono na efekty specjalne.
- Chcąc zaoszczędzić na kosztach, Carpenter podjął decyzję, żeby sceny w norweskim obozie nagrywano w... zniszczonej wcześniej scenografii amerykańskiej stacji badawczej.

możesz samodzielnie wykonać testu, bowiem jeśli to zrobisz, po kilkudziesięciu sekundach pojawia się napis, że właśnie przegrałeś. Musisz zanieść testery do pewnego gościa i obejrzeć film, jak to Twoi towarzysze zamieniają się w obcych. Zrób im jednak chwilę wcześniej test, a znowu przekonasz się, że są zupełnie zdrowi.

Zupełnie bezsensowny jest też system marznięcia głównego bohatera. Jeżeli przebywa on na zewnątrz, to obniża się jego niebieski pasek temperatury ciała. Wystarczy jednak kilkusekundowe schowanie się do dziury w śniegu, czy jakiegoś domku, aby wszystko wróciło do normy. Twoi towarzysze nie muszą wchodzić, a i tak się ogrzewają – widocznie bardzo ciepło myślą o swoim dowódcy.

Wśród pomniejszych błędów wymienię jeszcze fakt, że obcy nie mogą przechodzić przez otwarte, ale nie uchylone drzwi, a bez problemu niszczą swym ciałem ściany. Zdarza się też, że pewne drzwi zatrzaskują się za Tobą na amen – tak było chociażby podczas pierwszego kontaktu z tak zwanym „bossem". W tym miejscu możesz przy okazji dokonać małego oszustwa i nie podejmować z obcym walki – wystarczy, że otworzysz zamek w drzwiach naprzeciwko i wyjdziesz z pomieszczenia, a pierwszy „boss" zostanie pokonany.

Co więcej **The Thing**, jak na grę zręcznościową, ma beznadziejny system obsługi. Zapomnij o skutecznej zmianie broni czy sprawnym celowaniu przy pomocy samej myszy. Tutaj aby mieć widok z perspektywy pierwszej osoby musisz wcisnąć dodatkowo przycisk na klawiaturze – tylko, że wtedy nie możesz się poruszać. W **The Thing** nie możesz ponadto skakać i nawet mini-przeszkody są nie do przejścia; Twoi ludzie blokują się w różnych dziwnych miejscach i nie chcą dalej iść; nagminnie opalasz sobie stopy miotaczem ognia, bo ma on niewielki zasięg (a jest to jedyna skuteczna broń na większych obcych); sejwowanie odbywa się tylko po znalezieniu magnetofonu – o tym wszystkim nie warto już nawet szczegółowo pisać.

Po zapowiedziach oczekiwałem dobrej gry na podstawie jednego z moich ulubionych filmów – takiej, przy której naprawdę będę się bał, będę zaskakiwany jakimiś niesamowitymi zdarzeniami. Liczyłem na tytuł, który przez wiele tygodni będzie królował na moim komputerze, a dzięki jego nieliniowości będę mógł zmierzyć się z nim wielokrotnie i za każdym razem fabuła rozwinie się w nieco inny sposób (tak jak chociażby w pamiętnym ***Blade Runner***). Tymczasem do ukończenia gry wystarczy zaledwie pięć godzin, a za drugim razem gra się jeszcze szybciej, bo wiesz dokładnie co, w którym miejscu się zdarzy. W internecie znalazłem natomiast informację, że rekordziście udało się pokonać grę w zaledwie półtorej godziny – to mniej niż trwa film Carpentera!

Normalnie gra **The Thing** otrzymałaby ode mnie półtorej gwiazdki, jednak dodatkowo obniżam ocenę za to, że tak bardzo zawiodła moje oczekiwania. Jest to tytuł akceptowalny jedynie przez osoby wyrosłe na prostych grach zręcznościowych rodem z konsoli. Natomiast miłośnicy dzieła Carpentera powinni unikać gry niczym rodzice dzienniczków szkolnych swoich pociech. Lepiej w tym samym czasie wypożyczyć sobie film i obejrzeć go ponownie. ❐

ZDANIEM CZYTELNIKÓW

Bywalców forum dyskusyjnego ŚGK zapytaliśmy o to, czego oczekiwali po grze The Thing. Oto co odpowiedzieli:

„Ja z The Thing wiązałem wielkie nadzieje. Z zapowiedzi wcześniejszych wynikało, że będzie świetna grafika, muza i przede wszystkim klimat filmu. Może nie miała być to gra przełomowa, ale myślałem, że twórcy trochę się postarają i przeniosą atmosferę filmu do gry, tak jak to było w AvP 1 i 2."

Dr_No

„Też miałem nadzieję, że The Thing pozwoli mi się poczuć jak podczas oglądania filmu, ciągła niepewność..."

wololo

„Jak było napisane, nie jest to przygodówka horror – czego oczekiwałem – ale dynamiczny FPS. No, ale nie jest to powód do rozpaczy. Przecież to może być drugi Half-Life."

Suchar

„Widziałem film i według mnie był bardzo dobry. Cały czas trzymał w napięciu, a smaczku dodawał mroczny klimat. Myślę, że twórcy dopracują The Thi na tyle dobrze, że będziemy mieli kolejną HIT-GIERĘ."

AJ_02

„Co do The Thing, to również wiązałem z tą grą wielkie nadzieje. Z tego, co wynikało z opisu bety, będzie to „mniej wartościowa", że tak powiem, gra. To znaczy głównym zadaniem jest ogień i ruch. Mam Serious Sama 2 i potrafię się znudzić tym samym strzelaniem."

Orion1990

„Moje oczekiwania dotyczące gier i filmów ostatnio zaczęły być bardzo „niskich" lotów. Swoje widziałem i wiem, że nie należy ufać w piękne zapowiedzi, lepiej się miło rozczarować, że twór jest lepszy niż myśleliśmy."

Crane

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ do pudełka z grą dołączono plakat

WADY:
- liniowość
- brak klimatu grozy
- bezsensowny system „marznięcia"
- drobne błędy w grze
- groteskowi przeciwnicy

Cena: 129 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta grafiki 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 600, 128 MB RAM*

producent: *Computer Artworks* **wydawca:** *Black Label Games*
polski dystrybutor: *Play It*

http://www.thethinggames.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

grafika: ★★★½
dźwięk: ★★★½
grywalność: ★

3

SZKODA CZASU

INDUSTRY GIANT II

Wszystko, co chciałbyś wiedzieć o przemyśle

Pierwsza część *Industry Giant* do tej pory uważana jest przez wielu wielbicieli strategii ekonomicznych za jedną z najlepszych w tym gatunku gier. Wydana obecnie jej kontynuacja ma wszelkie zadatki na to, aby powtórzyć sukces poprzedniczki.

Mariusz Puzynowicz

W grze przyjdzie Ci stać się wielkim przemysłowcem, który będzie inwestował w różnych gałęziach gospodarki, począwszy od rolnictwa, poprzez przemysł przetwórczy, a na produkcji tekstyliów kończąc. Przedział czasowy, w którym będziesz budował swoje imperium ekonomiczne, to cały dwudziesty wiek. Z pozoru może się to wydawać okresem krótkim, ale jest to czas w zupełności wystarczający do stworzenia firmy ogromnych rozmiarów.

Gra jest skomplikowana i przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki zdecydowanie radziłbym zapoznać się z samouczkiem, gdyż w przeciwnym razie Twoje poczynania szybko zakończą się efektownym bankructwem. Trzeba przy tym zaznaczyć, że interfejs jest bardzo przyjazny. Po kilkudziesięciu minutach grania wszystkie czynności wykonuje się bez większych problemów. Oprócz tutoriala program oferuje: kampanię, wolną grę, pojedyncze misje oraz oczywiście zmagania z innymi graczami w sieci.

W **Industry Giant 2** ważne jest długookresowe planowanie. Należy, szczególnie gdy firma jest w początkowej fazie rozwoju, umiejętnie inwestować. Nie warto stawiać kopalni w miejscu, w którym złoża są małe i wyczerpią się już po kilku latach eksploatacji. Nie należy też zbytnio szaleć z wielkością produkcji, gdyż towary bezużytecznie zalegają potem w magazynach, a Ty zmuszony zostajesz do robienia przestojów w fabrykach. Muszę przyznać, że różnorodność fabryk, farm czy sklepów może przyprawić o zawrót głowy. Doprawdy, jest w czym wybierać. W grze pojawia się także około 150 produktów, zatem na monotonię nie będziesz z pewnością narzekał. W tym względzie produkt firmy **JoWood** bije na głowę ***Capitalism 2***, który oferował „tylko" 60 rodzajów dóbr. Plus autorom należy się za to, że nie wszystkie towary są od początku dostępne i pojawiają się dopiero w trakcie rozgrywki.

Jednak nie tylko samą produkcją i sprzedażą towarów gracz się zajmuje. Należy także zatroszczyć się o przewóz wytwarzanych produktów. W **Industry Giant 2** dostępny jest transport lądowy, powietrzny i wodny. Pierwszy to oczywiście samochody oraz pociągi, a w dwóch ostatnich kategoriach mieszczą się samoloty oraz statki. Co prawda w grze korzysta się głównie z transportu lądowego, jednak nie ma żadnych przeciwwskazań ku temu, aby zbudować potężną flotę czy też zostać królem podniebnych przestworzy. Jeżeli już o przewozie towarów mowa, to należy wspomnieć tu o irytującej wadzie programu. Otóż kiedy Twój pociąg popsuje się, to najpierw blokuje tory przez spory okres czasu, uniemożliwiając tym samym przejazd innym składom. Po długotrwałym postoju owa zawalidroga rozpływa się dosłownie w powietrzu. Nie wiem co o tym sądzić – ukradli pociąg, czy co?

Z myślą o uatrakcyjnieniu rozgrywki, autorzy dodatkowo wprowa-

dzili pewne urozmaicenia w grze. Otóż może się zdarzyć, że zostanie wprowadzony na kilka lat podatek od wydobycia surowców, czy też ludzie będą pragnąć dobrze wyposażyć swoje mieszkania, co może spowodować wzmożone zakupy mebli. W praktyce świetnie się to sprawdza, gdyż pozwala uniknąć monotonii. Przykładowo – ktoś, kto jest potentatem w dziedzinie wydobycia surowców, niczego nie może być pewien. Wystarczy mały podatek i już jego imperium ledwie dyszy, a on rozpaczliwie inwestuje w inne gałęzie gospodarki.

Kolejnym elementem, na który warto zwrócić uwagę, są miasta – czyli potencjalne rynki zbytu. Początkowo są one małych rozmiarów i niewiele towarów da się w nich sprzedać. Jednak wraz z upływem czasu rozrastają się, do czego można się samemu przyczynić. Budując w miastach sklepy oraz specjalne budowle jak muzea czy uniwersytety, powoduje się szybszy napływ ludności i co za tym idzie rynku zbytu. Odwrotnie rzecz się ma z fabrykami. Otóż po ich wybudowaniu w mieście ludność zacznie się z niego wyprowadzać. Wytknąłem to w opisie wersji beta, ale muszę spytać się ponownie – dlaczego? Przecież zakłady dają ludności miejsca pracy, a nie tylko zanieczyszczają środowisko. Szkoda że tego nie poprawiono.

Następną ciekawą sprawą są tzw. „punkty luksusu" przyznawane grającemu za specjalne osiągnięcia np. wzrost obrotów, zysków czy wartości firmy. Uzbieranie odpowiedniej ich sumy daje możliwość budowy coraz to lepszych rezydencji w których mieszka gracz.

Niestety nadal w **Industry Giant 2** nie wprowadzono giełdy. Choć osobiście uwielbiam bawić się w inwestycje na parkiecie, to tym razem przyszło obejść mi się smakiem. Jest to co prawda niewielka wada, ale jednak widoczna, gdyż kiedy imperium gracza jest olbrzymie i nie ma on już co robić z pieniędzmi, właśnie wtedy przydałaby się giełda, a tak pozostaje tępe wpatrywanie się w rosnący stan konta.

Do polskiej wersji językowej można mieć jedynie kilka drobnych uwag. Niekiedy zdarza się, że niektóre wyrazy są nie przetłumaczone czy też pewne zdania bywają niegramatyczne. Jednak są to rzadkie przypadki i nie przeszkadzają w graniu. Ogólnie zatem może stwierdzić, że tłumaczenie stoi na przyzwoitym poziomie.

Oprawa graficzna prezentuje się natomiast, jak na grę ekonomiczną, znakomicie i nie mam do niej najmniejszych zastrzeżeń. Ekran gry przedstawiony jest w charakterystycznym, dwuwymiarowym rzucie izometrycznym. Niemal każdy budynek jest animowany, do tego dochodzi inny wygląd każdego z obiektów w zależności od przeznaczenia. Do dyspozycji gracza oddano także kwestię odległości obrazu, zatem każdy sam, wedle własnych upodobań, może ustawić sobie swobodnie widok w jakim toczyć będzie się rozgrywka. Także do dźwięku nie mam większych zastrzeżeń. Muzyka nie przeszkadza w zabawie, a ponadto ptaszki ćwierkają, samochody trąbią – czegóż chcieć więcej? Jedyną wadą jest to, że niekiedy jeden utwór potrafi być odtwarzany kilka razy z rzędu, co potrafi nieźle zirytować. Osobiście uważam, że ***Capitalism*** posiadał nieco lepszą muzykę choć i ta w **Industry Giant 2** stoi na naprawdę wysokim poziomie.

Podsumowując, uważam, że gra Industry **Giant 2** ma duże szansę aby odnieść sukces. Ma wszystkie te cechy, które powinny charakteryzować rasową grę ekonomiczną: ciągłe myślenie nad tym gdzie by tu zainwestować, dużo produktów, środków transportu, a wszystko to podane do spółki ze świetną grafiką i muzyką. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dużo produktów
+ wiele środków transportu
+ małe wymagania sprzętowe

WADY:

- powtarzające się utwory muzyczne
- drobne błędy w tłumaczeniu

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** ✔ | **Demo: ——**

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 600, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB*

producent: *JoWooD* **wydawca:** *JoWooD*
polski dystrybutor: *CD-Projekt*

http://www.industrygiant2.com

STRATEGICZNA

★★★★
★★★★
★★★★½

8

NIEZŁA JAZDA

WZNOWIENIA

CONQUEST
WOJNY POGRANICZA

STRATEGICZNA

Conquest: Wojny pogranicza jest strategią czasu rzeczywistego, stworzoną przez autorów legendarnego ***Wing Commandera***. Zapowiedzi dotyczące tej gry były bardzo szumne, między innymi chodziły słuchy, jakoby w grze miało się pojawić aż sześć ras, którymi dałoby się grać, a każda z nich miała mieć wyjątkowe cechy oraz wygląd. Ostatecznie w **Conquest: Wojny pogranicza** znalazło się miejsce dla trzech ras. Jedna z nich to „klasyczni" ludzie – zwani tutaj Terran Navy – rasa najbardziej zbalansowana technicznie spośród wszystkich, a także drapieżne insekty o nazwie Mantis, które są nastawione na masową produkcję jednostek. Dopełnieniem klasycznego, erteesowego trójkąta są Celerony... pardon: Celareons, odwieczni wrogowie Mantis, a więc naturalni sprzymierzeńcy Terran Navy.

W kampanii dla pojedynczego gracza niestety nie możesz wybrać swojej frakcji – jedyna opcja to prowadzenie wojsk Terran Navy. Fabuła opowiada o wojnie domowej wśród Mantis, w którą to wojnę stopniowo angażują się pozostałe dwie rasy. Poza rozbudową swojej bazy głównej, zadania dotyczą także podboju pozostałych rejonów kosmosu (sektory Wszechświata łączone są poprzez sieć teleportów), gdzie, jak to w klasycznym erteesie bywa, kolejne miejsca zajęte przez Twoje wojska trzeba zabezpieczyć, na przykład poprzez budowę placówek, a dopiero potem ruszyć na dalsze podboje. **Conquest: Wojny pogranicza** posiada także inne cechy charakterystyczne dla swojego gatunku: aby zwyciężyć, zachodzi konieczność podbicia całego dostępnego rejonu; w grze ważne jest też zbieranie zasobów, w tym przypadku rudy i gazu. Z ciekawostek warto zauważyć obecność generałów, czyli super-jednostek będących w stanie samodzielnie, acz w Twoim imieniu, poprowadzić do boju część wojsk. Gra oferuje ponadto tryb potyczki, gdzie już można wreszcie wybierać rasę, a maksymalna liczba przeciwników to siedem. Gra ukazała się w cyklu „bez pucla".

Cena: 34 zł

Wymagania minimalne:
Windos 95/98, Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, karta 8 MB, CD-ROM x4

WERDYKT 7

POOL OF RADIANCE 2

ROLE-PLAYING

Rzadko się zdarza, żeby pomiędzy pierwszą a drugą częścią gry nastąpiła aż tak wielka wyrwa czasowa, jak pomiędzy dwiema grami o wspólnym tytule ***Pool of Radiance***. Dzieli je bowiem coś koło dekady – przyznaję, że nie pamiętam, kiedy dokładnie ukazał się oryginał, ale było to bardzo dawno temu, a biorąc pod uwagę specyfikę branży to wręcz niejako cała epoka.

Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor rozgrywa się wiele lat po wydarzeniach z pierwszej części. Na nowo ożywa tytułowe, promieniujące w negatywny sposób źródełko, przemieniając ludzi w obrzydliwe stwory. Pierwsza ekipa bohaterów, najmężniejszych wojowników w okolicy, postanowiła rozwiązać problem, lecz wszelki słuch po niej zaginął. Druga drużyna już tak potężna nie jest, a Tobie przypadło w udziale przywództwo nad nią. Tak rozpoczyna się Twoja przygoda, klimatem rozgrywki bliższa ***Diablo*** niż ***Baldur's Gate***, gdyż bardziej nastawiona jest na pojedynki zbrojne aniżeli na epickie rozwijanie fabuły.

Pool of Radiance to bodajże pierwsza gra role-playing, w której zastosowanie mają zasady trzeciej edycji *Dungeons and Dragons* – te, które znajdziesz obecnie na przykład w ***Neverwinter Nights***. Pojawiają się zatem między innymi nowe klasy postaci – mnich i barbarzyńca. Nowatorskim podejściem do reguł rpg jest nadto możliwość przekwalifikowania swojego bohatera: miast rozwijać swe pierwotne umiejętności, może on poznać tajniki nowej profesji. Walka toczona jest na tury, jednak nie możesz zbyt długo zastanawiać się nad ruchem danej postaci, gdyż spada wtedy jej poziom inicjatywy. Do pozytywów **Pool of Radiance** zaliczyć można wygodny interfejs oraz efektowną oprawę wizualną. Natomiast gra ta nie najlepiej prezentuje się od strony fabularnej – dialogi bywają po prostu wyjątkowo ubogie. Ogólnie rzecz biorąc jest to pozycja dość ciekawa, jednak wielu graczy się nią przy pierwszym podejściu rozczarowało, być może dlatego, że zbyt dużo wiele sobie po niej obiecywało. Może zatem warto dać jej drugą szansę?

Cena: 99 zł

Wymagania minimalne:
Windows 95/98, Pentium 2 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x16, akcelerator 3D

WERDYKT 6

QUAKE 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

Cóż odkrywczego można rzec o grze, która znana jest chyba wszystkim graczom? **Quake 2** właśnie ukazał się w reedycji, a mnie nieco przybiła świadomość, że to już pięć lat minęło od jego premiery, że w międzyczasie ukazała się część trzecia, a niedługo zobaczymy czwórkę. Lata lecą, ale ***Quake*** nie umiera! Grę warto znów zobaczyć choćby i po to, by zdać sobie sprawę, w jakim tempie rozwija się współczesny rynek komputerowy. Otóż pięć lat temu **Quake 2** praktycznie nie miał sobie równych w dziedzinie first person shooters. Jak wysoko znalazłby się obecnie, spróbuj ocenić samemu.

Quake 2 opowiada historię morderczego pojedynku między rasą obcych – cyborgów Strogg – a naszymi dzielnymi Ziemianami. Cybernetyczni najeźdźcy znienacka, w haniebnym stylu, zrujnowali nasze kolonie oraz stacje kosmiczne i zaczęli pustoszyć naszą milusią planetkę. Humanoidy nie przewidziały jednak, że biada temu, kto chłopcom spod znaku Matki Ziemi wdepnie na odcisk. Na rodzimą planetę Stroggów rusza ekspedycja z zadaniem przeprowadzenia kontrataku...

Na szczęście walka w pojedynkę to dla graczy nie pierwszyzna, a że **Q2** to FPS klasyczny aż do bólu, to z rozgrywką problemu mieć nie będziesz. Co innego z przeciwnikami – są to istoty cybernetycznie rozumne, coś tam sobie zawsze w swoich metalowych głowach obliczą i całkiem realistycznie reagują na Twoje ruchy oraz działania. Za to, kiedy już kula je dopadnie, to spustoszenie poczyni chędogie: gra oferuje bogatą gamę uszkodzeń, między innymi obrywanie kończyn, korpusy z dziurami po kulach, deformacje rodem z Picassa itd. Za jatkę odpowiedzialny jest bogaty, acz standardowy, asortyment narzędzi siepacza (strzelby, karabiny, wyrzutnie rakiet, granaty).

Poza grą w pojedynkę, możesz oddać się przyjemności dekomponowania ciał swoich kolegów w sieci. Jak baśń brzmi informacja, że gra działa także i bez akceleracji 3D.

Cena: 39,90 zł

Wymagania minimalne:
Windows 95/98, Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM x4

WERDYKT 8

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

RUNE

ZRĘCZNOŚCIOWA

Rune to propozycja idealna dla graczy, którzy wychowali się na grze planszowej „Gniew Wikingów". Jeśli nieobce są Ci takie imiona jak Fenris, Loki, Woden, Thor czy Odyn, to na pewno w świecie mitologii skandynawskiej i przedmiotów runicznych poczujesz się jak ryba w wodzie. W grze wcielasz się w postać młodego wojownika – Ragnara. Swoją drogą ciekawe, czy jego imię przypadkowo, czy też celowo brzmi jak Ragnarok, czyli „zmierzch bogów" wedle nordyckich wierzeń. Ragnar, natchniony do walki przez samego Odyna, próbuje przeciwstawić się złym siłom zebranym pod egidą złego boga Lokiego.

Po premierze tej gry w naszej redakcji rozpętała się burzliwa debata, w której zwolennicy **Rune** starli się z jej zagorzałymi przeciwnikami. Argumenty fruwały po redakcyjnych pokojach z obu stron barykady i nikt się nie chciał poddać: entuzjaści gry wskazywali na nordycki klimat i bardzo dobrą oprawę graficzną gry, natomiast oponenci uczepili się kiepskiego udźwiękowienia – miejscami przy przełączaniu z perspektywy trzeciej osoby na FPP gubiły się niektóre dźwięki środowiskowe, a utwory też nie zawsze potrafiły się „wstrzelić" w klimat rozgrywki. Nadto powodów do narzekań dostarczał niski poziom zagadek.

Rune przypomina klimatem grę ***Heretic*** oraz ***Hexen***. Najważniejszym elementem rozgrywki jest tu walka wręcz, w trakcie której gracz używa trzech typów broni: mieczy, toporów oraz maczug, ponadto do obrony służy ciężka tarcza. Fabuła rozwija się właściwie w sposób liniowy, na szczęście po drodze zdecydowanie nie brakuje emocji, szczególnie gdy na horyzoncie pojawia się większa horda stworów. Wtedy istnieje duża szansa, że Ragnar wpadnie w osławiony szał bojowy, w trakcie którego wygląda oraz zachowuje się jak prawdziwy bóg wojny. Gra ukazała się w reedycji o nazwie „gry bez pudła", co oznacza, że otrzymujesz grę oraz instrukcję, za to nieporęczne pudło odchodzi do lamusa. Dzięki temu cena produktu jest bardzo atrakcyjna.

Cena: 34 zł

Wymagania minimalne:

Windows 98, Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 8 MB RAM

WERDYKT 8

TOMB RAIDER 3

ZRĘCZNOŚCIOWA

Kiedy Lara Croft zjawiła się po raz pierwszy w naszym świecie, kicając, kopiąc i biegając po drugiej stronie monitorów komputerowych, a było to już ponad sześć lat temu, innowacyjność ***Tomb Raider*** i doskonałe jak na owe czasy wykonanie tej gry zachwyciło szeroką rzeszę miłośników gier action/adventure. Nowopowstała firma **Eidos** bogom dziękować zapewne musiała miesiącami za taki dar na wstępie swojej działalności.

Nie dziwota zatem, że na biegu przygotowywano nowe odcinki o przygodach pani archeolog. Należało wykorzystać koniunkturę, póki kura znosząca złote jajka dychała – a że owa kura w krótkich spodenkach ma czym dychać, to już niejako zupełnie inna sprawa. Tak też seria trwa do dziś i ma się całkiem dobrze. Czekając na ***TR: Angel of Darkness***, możesz obecnie nabyć trzecią część ***Tomb Raider***, w której piękna, zwinna poszukiwaczka przygód i skarbów pojawi się w Indiach, Londynie, Antarktyce, na Południowym Pacyfiku oraz w strefie 51 na pustyni Nevada.

Gra **Tomb Raider 3** ukazała się dwa lata po oryginale i została przyjęta z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony dodano kilka ciekawych pojazdów (kajak, łódź, wagonik w kopalni), zaimplementowano nowe ruchy – schylanie się oraz sprint – a także wprowadzono nowe bronie (Desert Eagle), a jednak z drugiej strony obyło się bez rewolucji w dziedzinie grafiki. Tymczasem to, co w 1996 roku wydawało się szczytem możliwości kart graficznych, dwa lata później mocno już trąciło myszką. Odnośnie fabuły także trudno było wydać jednoznaczny werdykt: co prawda po przejściu etapu indyjskiego gracz miał prawo decydować, gdzie następnie pośle panią archeolog, ale już same etapy odebrały grze walor nieliniowości. Nie zmienia to faktu, że miłośnikom serii nadal grało się w **Tomb Raider 3** przyzwoicie – chwile takie, jak spotkanie oko w oko z Tyranozaurusem Rexem głęboko zapadają w pamięci.

Cena: 29,90 zł

Wymagania minimalne:

Windows 95/98, Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D

WERDYKT 7

DRACULA 2: OSTATNIE SANKTUARIUM

Na Draculi bardzo łatwo jest zarobić, o czym nie zapominają producenci wszelakiej maści. Nic więc dziwnego, że temat przygód hrabiego z Transylwanii podjęty jest przez dwie gry z gatunku przygodówek. Dracula 2 nie jest może dziełem najwyższych lotów, ale posiada mroczny klimat i charyzmatycznego tytułowego bohatera, co powinno zachęcić do sięgnięcia po nią.

EXTRA KLASYKA ***Cena: 19,90 zł***

SIN + WAGES OF SIN

SIN miała być w czasach swej premiery pogromczynią *Quake'a*, co jednak nie do końca się udało, głównie ze względu na sporą ilość bugów. Z drugiej strony wykonanie niektórych poziomów i możliwość alternatywnego zakończenia gry w pewnym stopniu rekompensują mankamenty obecne w kodzie gry.

XPLOSIV ***Cena: 29,90 zł***

URBAN CHAOS

Dzięki **Urban Chaos** możesz poczuć się jak prawdziwy glina, który musi „porządek tu robić". **Urban Chaos** to gra akcji TPP, w której wcielasz się w rolę D'Arci Stern, świeżo upieczonej policjantki otoczonej przez morze przemocy i bezprawia. Pełen magazynek i sprawne ruchy to gwarancja sukcesu w tej pełnej dynamiki grze.

Kolekcja Klasyki Komputerowej ***Cena: 29,90 zł***

SPORTEM I WĘGIELKIEM

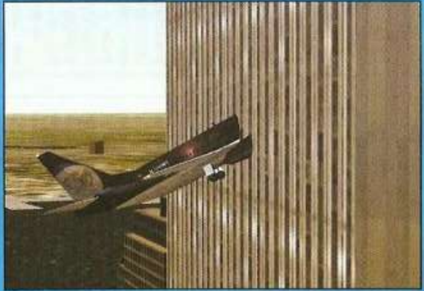
fotoGRAM by Manis

1 Od najmłodszych lat wszyscy powtarzali mi, że jestem totalnym nieudacznikiem, człowiekiem pozbawionym przyszłości – takim, co to najwyżej światło może gasić. Nawet rodzice, zafascynowani jakimś super-serialem, dali mi na imię Leoncio. Cały świat sprzysiągł się przeciwko mnie. Nic tylko usiąść i płakać...

2 Mi marzyła się jednak sława, wielkie pieniądze oraz piękne i gorące kobiety, takie co to... no sami wiecie co mam na myśli. Od zawsze widziałem siebie jako wspaniałego sportowca, musiałem tylko odkryć w jakiej dyscyplinie mogę zostać mistrzem. W tym celu wynająłem profesjonalnego menadżera.

3 Początki były niezwykle trudne. Nie miałem kasy na kupno motocykla, zatem w wyścigach startowałem na własnych nogach. Dwukrotnie nawet zająłem przedostatnie miejsce, ale nie byłem w stanie nawiązać wyrównanej rywalizacji z innymi zawodnikami. Jedynie kibice zawsze wspierali mnie na duchu.

4 Próbowałem swych sił w baseballu, jednak nie mogłem pojąć obowiązujących w tym sporcie zasad. Trenowałem przez miesiąc z kolegami na podwórku, ale tylko do czasu gdy przyjechali pewni trenerzy (poznałem po dresach), którzy stwierdzili, że grać mogę tylko w ich lidze lub w żadnej. Wybrałem telefon do menadżera...



5 Ten powiedział mi, że ci od ligi baseballowej to biorą dla siebie nawet 95% prowizji od zarobionej kasy. Załamałem się lekko, bowiem miesiąc treningu poszedł na marne, ale mój menadżer miał coś w zanadrzu – kurs latania precyzyjnego. Niestety musiałem zrezygnować już po pierwszej lekcji.

6 Nastała zima, a wraz z nią małyszomania. Też chciałem tak jak Adam szybować w przestworzach, ale bez nart byłem w stanie skakać co najwyżej tak daleko, jak reszta polskiej reprezentacji. Zdarzało się, że po skoku leżałem długo na śniegu i płakałem – tak samotność krótko-skoczka jest bardzo dokuczliwa.

7 Próbowałem też innych zimowych sportów, jednak treningi w kraju to był koszmar. Aby pojeździć przez godzinę, musiałem cały dzień sypać sztuczny śnieg – nic dziwnego, że dosłownie pieniłem się z nerwów. Poddałem się w końcu, gdy przez trzy zimy z rzędu nie spadł w Polsce nawet płatek śniegu. Musiałem poszukać czegoś odpowiedniego w ciepłym klimacie.

8 Sahara wydawała się idealnym miejscem. Wielki wyścig samochodowy miał trwać dwa tygodnie. Ja jednak już drugiego dnia straciłem swojego pilota, gdy ten oddalił się pewnej nocy za potrzebą. Znalazłem później to, czego nie zjadły lwy i sępy. Ale nie ma się co dziwić – mieliśmy przecież trzynasty numer startowy.

9 Próbowałem dalej z podobnym szczęściem. Już pierwsza wizyta na basenie skończyła się poważną chorobą skóry. Na ringu nokautowano mnie za każdym razem. Próba pływania na desce skończyła się atakiem rekina (w Bałtyku to było – naprawdę!), nawet szachy okazały się dla mnie sportem zbyt niebezpiecznym.

10 Postanowiłem w końcu poważnie porozmawiać ze swoim menadżerem. Wygarnąłem mu, co myślę o jego pracy dla mnie, ale nie zrobiło to na nim żadnego wrażenia. Jednak asystent menadżera doradził mu, abym określił, w czym jestem największym specjalistą. – „W kopaniu" – odpowiedziałem bez wahania – „Całe życie kopał mnie los i wszyscy możliwi ludzie".

11 To był strzał w dziesiątkę. Okazało się, że istotnie potrafię kopać tak mocno, jak nikt inny. Nagminnie niszczyłem siatki, łamałem poprzeczki i słupki. Gdy wykonywałem rzut wolny, wszyscy piłkarze, włącznie z bramkarzem drużyny przeciwnej, kryli się za moimi plecami...

12 Miałem to, o czym tak długo marzyłem: sławę, kobiety i pieniądze. Dlaczego o tym wszystkim piszę? Bo chcę abyś drogi czytelniku zapamiętał na całe życie te słowa Owidiusza – „Chyba tylko pozbawiony rozumu deklamuje wiersze swej młodej przyjaciółce". To bardzo mądre zdanie.

ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

ŁATKA DLA TRIBES 2

Pojawił się nowy patch do Tribes 2, który dodaje dwa nowe typy gry: pierwsza nazywa się Team Rabbit 2, dzięki której będziesz mógł wykonywać akrobatyczne ruchy w rytm wartkiej akcji. Natomiast Tribes 2 Classic zwiększa szybkość gry. Nadto w patchu znajdziesz 30 nowych map, w tym 10 przerobionych map z pierwszej części gry.

REKLAMY I SIMY

McDonald's i Intel podpisały wielomilionowe umowy sponsorskie z twórcami gry The Sims Online. I bardzo dobrze. Z przyjemnością sprawdzimy, co się stanie z simem, którego codziennie będzie się karmić hamburgerem BigMac. Mamy przeto nadzieję, że niektórzy nastolatkowie wysnują z takiej prezentacji odpowiednie wnioski.

GRECJA JUŻ WOLNA

No i po kłopocie. Greccy gracze mogą odetchnąć z ulgą: nie będzie karania, osadzania w więzieniach i prześladowania społeczności grającej. Durne przepisy prawne (zresztą ponoć niezgodne z grecką konstytucją) zakazujące gier komputerowych szybko zostały unieważnione.

FILM NA PODSTAWIE DOOMA

Kompania Warner Bros wykupiła prawa do nakręcenia filmu fabularnego na podstawie Dooma. Umowa rzekomo zawiera klauzulę, na mocy której film musi być zrealizowany w przeciągu piętnastu miesięcy. W przeciwnym przypadku prawa autorskie wrócą „na ojczyzny łono" – czyli do id Software. Ten wybieg ma zapewne na celu sprzężenie premiery gry z momentem ukazania się filmu. Co dość dziwne, ekranizacja będzie dozwolona w USA od lat 13, a więc na pewno odpadnie element krwistości.

CZEŚĆ!

W Arenie Online pomysłów na materiały i teksty pojawia się ostatnimi czasy tyle, że pomału nasz dział zaczyna pękać w szwach. Trzeba będzie czym prędzej coś z tym zrobić, bo inaczej dokona się tutaj coś na kształt implozji i rozsadzi nas od wewnątrz. W tym miesiącu obraliśmy kurs głównie na gry akcji. W jednym z artykułów PSYCHOOO próbuje przedstawić Wam pierwszą część swojej recepty na skuteczną grę w **Counter Strike**, natomiast na sąsiadujących stronach syslyavor nakreśla wizję rozwoju sceny **Battlefield 1942**. Ponadto umieściliśmy obszerny wywiad z twórcami gry **Kreed**, opis **Neocrona**, sieciowej wersji popularnej karcianki – czyli **MtG Online**, a wreszcie felieton o esporcie. Tymczasem do zobaczenia – do najbliższego wydania AO postaramy się rozwiązać kwestię naszej „klęski urodzaju".

baRTeS
oraz ManJAk, sYslyavor, PSYCHOOO i LLothar

PLANETSIDE

Niektóre tytuły sieciowe, będące aktualnie w fazie produkcji, będą się starały nadać słowu „massively" odpowiedni wymiar. Jedną z owych gier powinna zostać PlanetSide, MMOFPS oparty na działaniach grupowych. Autorzy zapowiadają obecność trzech potężnych imperiów, które będą ze sobą toczyć ustawiczną wojnę na terenie 10 rozległych kontynentów (tundra, pustynie, dżungla, rejony wulkaniczne itd). Choć trudno to sobie zwizualizować, twórcy planują pomieścić na swych serwerach setki tysięcy graczy, 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu...

PlanetSide koncentruje się wyłącznie na walce zbrojnej. Będziesz musiał, wraz ze swoimi wiernymi kompanami, zdobywać nowe terytoria, bronić własnych baz oraz atakować coraz to nowe cele na terenie nieprzyjaciół. Jeśli chodzi o Twoją postać, to może ona być snajperem, pilotem, hakerem, inżynierem, dowódcą, taktykiem, medykiem, artylerzystą, kierowcą – na tym lista się nie wyczerpuje, a postacie z upływem czasu awansują na wyższe stopnie, tak jak w wojsku. Do dyspozycji graczy będzie ponad dwadzieścia typów broni oraz różnego typu pojazdy, zarówno naziemne jak i latające (transportowce, wozy opancerzone, helikoptery).

Wedle zapewnień autorów tej gry, wojna, zaczynająca się prawdopodobnie w pierwszym kwartale przyszłego roku, ma nigdy nie ujrzeć końca. Wizja to zaiste przygnębiająca, jednak dzięki temu emocjonującej zabawy raczej nie powinno zabraknąć. ❐

ASHERON'S CALL 2 THE FALLEN KINGS

Produkowana wspólnie przez firmy **Turbine** i **Microsoft** druga część ***Asheron's Call*** rozgrywa się mniej więcej jedno stulecie później niż oryginał. Ludzie wreszcie zdołali pokonać rasę Olthoi, wprowadzając do Dereth względny spokój. Aby jednak odbudować zniszczone ziemie potrzeba czegoś więcej, niźli jedynie wieczystego pokoju – 3 rasy obecne na tych terenach muszą zacząć ze sobą współpracować.

Zaczynając grę, musisz wybrać swą postać spośród trzech nacji obecnych w grze: będą tutaj zatem pomieszkiwać „klasyczni" ludzie, nadto potężni wojownicy Lugians oraz pokojowo nastawiona do życia rasa Tumerok. Pierwsze tygodnie gry wymagać będą od graczy zaangażowania w odbudowę krainy, na przykład poprzez przejęcie niektórych sklepów, warsztatów itd. Dopiero po jakimś czasie nadejdzie czas na potyczki zbrojne i bardziej zuchwałe wyprawy (w **Asheron's Call 2** wydzielone zostanie specjalne terytorium przeznaczone wyłącznie do walki między graczami).

Ciekawostką obecną w tej grze jest brak NPC – za wszelkimi napotykanymi osobami kryją się żywi gracze. Przed zagubieniem w wielkim świecie chronić Cię będzie kompas, na którym obserwować możesz położenie Twoich przyjaciół, jak i wrogów. Podczas większych wypraw nie będziesz się musiał także kłopotać nadmiarem zbędnego bagażu – tutaj każdy jest alchemikiem i potrafi automatycznie przemieniać towary w złoty kruszec.

W SKRÓCIE

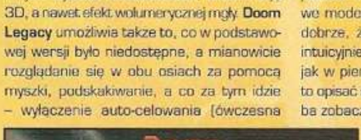
SŁÓWKO O TOLKIENIE

Na szaleństwie związanym z „Władcą Pierścieni" J.R.R. Tolkiena być może wreszcie skorzystają właściciele peceтów. Korporacja Vivendi ogłosiła niedawno chęć wydania gier na podstawie twórczości króla fantastyki. Projektów jest całe mnóstwo: gry na różne konsole oparte będą na wszystich częściach trylogii, na razie nie wiadomo tylko, co przypadnie w udziale blaszakom. W planach jest, między innymi, MMORPG zatytułowany „Middle earth Online".

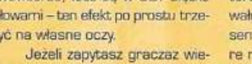
DOOM FOREVER!

„Doom nigdy nie zginie – tylko gracze". Takimi słowami wita Cię strona **Doom Legacy** (http://legacy.newdoom.com/). Jej twórcy to prawdziwi zapaleńcy, którzy z **Dooma** zrobili grę interesującą nawet dla najmłodszych graczy (choć reguły poprawności politycznej nakazywałyby nam o tym nie wspominać), których na ogół odstrasza grafika z tamtych lat.

Twórcy **Doom Legacy** wprowadzili do tej starej gry świeży powiew sprawiając, że sięga do niej nowe pokolenie graczy wychowanych na ***Quake'u 3***, ***Unreal Tournament*** czy Soldier of Fortune. Dodano między innymi wysokie rozdzielczości, akcelerację 3D, a nawet efekt wolumerycznej mgły. **Doom Legacy** umożliwia także to, co w podstawowej wersji było niedostępne, a mianowicie rozglądanie się w obu osiach za pomocą myszki, podskakiwanie, a co za tym idzie – wyłączenie auto-celowania (ówczesna konieczność). Nie trzeba chyba tłumaczyć, jak bardzo przeróbki te unowocześniły tą toporną, jak na obecne realia, produkcję. Twórcy podobnej modyfikacji – ***jDoom*** (http://www. doomsdayhq.com/) – poszli jeszcze o krok dalej, dodając trójwymiarowe modele. Ta sztuka udała im się na tyle dobrze, że wszystkie potwory poznaje się intuicyjnie: wyglądają dokładnie tak samo jak w pierwowzorze, lecz są w 3D. Ciężko to opisać słowami – ten efekt po prostu trzeba zobaczyć na własne oczy.



Jeżeli zapytasz graczaz wieloletnim doświadczeniem, kie-dy zaczęła się era gier online, to prawdopodobnie odpowie on, że nastąpiło to wtedy, gdy powstał ***Quake World***. Dlaczego ten zaszczyt nie przypadł jednak rozchwytywanemu wcześniej ***Doomowi***? Cóż, internet był wtedy w powijakach, a modem 28.8 kbps uznawany był wręcz za prawdziwą, kosmiczną rakietę. Uwzględniono co prawda wsparcie dla sieci IPX/SPX, lecz grało się niezbyt ciekawie, – szczególnie w Polsce, gdzie posiadanie dwóch komputerów połączonych siecią lokalną pozostawało w sferze nierealnych marzeń. Tymczasem także i tutaj wprowadzono obecnie spore modyfikacje. **Doom Legacy** nie tylko uprzyjemnia granie poprzez dodatkowe funkcje, lecz również obsługuje połączenia internetowe. Nie jest to może zbyt wygodne, ponieważ kod sieciowy jest jeszcze mocno niedopracowany, ale da się grać w kilka osób o to już coś! Masz do dyspozycji także tryb split-screen; pojedynek w grę FPP na jednym komputerze to zaiste niecodzienny widok. ***jDoom*** i **Doom Legacy** godzi się polecić każdemu, kto zna ***Dooma*** ze swojej młodości, ale i tym graczom, którzy znają go jedynie z legendarnych opowiadań starszych komputerowców. ❐



KREED

Z ZAŁOŻENIA BĘDZIE KLASYCZNĄ GRĄ FPS

Z Aleksiejem Leshevem z rosyjskiej firmy Burut, twórcą scenariusza do gry Kreed, rozmawiają LLothar i baRTeS

Na jaki tryb rozgrywki kładziecie największy nacisk, singleplayer czy multiplayer? Rozgrywka wieloosobowa będzie się ograniczać jedynie do deathmatchu i CTF, czy zaprezentujecie graczom coś nowego?

Gra będzie posiadać zarówno tryb dla jednego, jak i dla wielu graczy. Multiplayer będzie posiadać tryby DeathMatch, Team DeathMatch, Capture the Flag, Tournament, Last Man Standing, oraz Assault. Gra prawdopodobnie będzie zawierać również opcję cooperative, lecz nie jest to na razie całkowicie pewne. Obecnie pracujemy nad mapami do trybu wieloosobowego, które powinny być równie estetyczne i funkcjonalne, jak te z solowej kampanii. Na obecnym poziomie rozwoju projektu nie wiemy jeszcze, ile osób jednocześnie będzie mogło toczyć potyczki. Prawdopodobnie jedynym ograniczeniem będzie prędkość połączenia.

Jak wygląda elastyczność silnika X-Tend, na którym opiera się *Kreed*? Czy gracze będą mogli tworzyć modyfikacje i w jakim stopniu będą mogły one wpłynąć na grę?

Kreed jest całkowicie oparty na silniku X-Tend, który wspiera najnowocześniejsze technologie. System graficzny wspiera pixel i vertex shadery, systemy cząsteczkowe, cienie punktowe, rzucenie cienia na siebie, zaawansowaną animację szkieletową (do 120 kości na postać), modele o wysokich detalach (do 4000 polygonów) itd. System udźwiękowienia zawiera m.in. transformacje dźwięku zależne od otoczenia (przykładowo, ten sam odgłos będzie inaczej brzmiał w jaskini, niż w pokoju z metalowymi ścianami).

Gracz będzie mógł dodawać własne modyfikacje używając specjalnego edytora. Będzie mógł zmieniać grę zarówno częściowo, np. dodając nowe bronie, lub wręcz całkowicie, tworząc zupełnie nowy produkt.

Czy gracz będzie miał możliwość interakcji z otoczeniem? Jeżeli tak, to w jakim stopniu, czy będzie to coś bardziej złożonego, tak jak to mieliśmy okazję obserwować w *Red Faction*?

Gracz będzie mógł tłuc szkło, monitory, lampy, przebijać się przez siatki, drzwi, niszczyć beczki, pojemniki i ściany. Dla większej interaktywności wprowadziliśmy możliwość odczytu napotkanych rękopisów, dzienników, monitorów, holograficznych wiadomości itp.

Czy *Kreed* będzie zawierał elementy RPG, takie jak doświadczenie, czy chcecie raczej stworzyć klasyczną grę FPS?

Kreed z założenia będzie klasyczną grą FPS wraz z jej wszystkimi stosownymi cechami, takimi jak ekscytujący, grywalny i oryginalny świat. Ten shooter FPP oferuje zróżnicowane misje i zadania, gdzie gracz będzie musiał na drodze do intrygującego zakończenia nauczyć się wielu dziwnych, acz intrygujących rzeczy.

Jaki arsenał będzie dostępny w *Kreed*?

Dajemy graczowi do dyspozycji m.in.: tradycyjny nóż, shotgun, potężny miotacz ognia, karabin maszynowy z celownikiem laserowym itp. Będą także oryginalne bronie: karabin plazmowy „Delfin", bardziej zwyczajny koncentrator energii „VARD" i destruktywny „GRENDEL" bazujący na technologii obcych. Większość typów broni będzie oferować alternatywny tryb strzału; karabin rakietowy „Archanioł" wystrzeliwuje jedną lub trzy rakiety jednocześnie, a ciężki, 6-lufowy karabin maszynowy „Kerber" będzie mógł strzelać szybko, lecz mało celnie, lub wolniej, acz ze zwiększoną precyzją, wykorzystując do tego celownik laserowy.

ŚGK: Jak będzie wyglądać fabuła?

Główny bohater to legendarny wojownik należący do organizacji zwanej Legionem, która wiek temu połączyła się z Wojskowym Sojuszem Międzygwiezdnym i Konfederacją, by wygnać Tiglaarian z Układu Słonecznego. Otrzymuje rozkaz od dowództwa Legionu, aby zbadać strefę anomalii, zwaną „Kreed". Wewnątrz Kreed główny bohater spotyka zdesperowane ofiary i demoniczne stworzenia, które usiłują przetrwać w warunkach bardziej niż nieprzyjaznych. Bohater pokonuje trudności, ratuje życie innych (jednocześnie zaczynając doceniać własne), doznaje goryczy zdrady i rozczarowań, odkrywa ślady starożytnej cywilizacji. Całość zwieńczona zostaje symbolicznym i filozoficznym zakończeniem. Dużą wagę przyłożyliśmy do filmowych przerywników, gdyż chcemy jak najlepiej wprowadzić gracza w całą historię.

Ile misji znajdziemy w *Kreed*?

Całość zawiera 9 misji, a każda z nich podzielona jest na 3-4 epizody. Gracz będzie poruszał się po ruinach wielu gigantycznych statków, pochodzenia ludzkiego jak i obcego. Obok nich znajduje się długi na parę mil statek Konfederacji, który zmienił się w ognisko straszliwej zarazy – biomechanicznego potwora, statek-fortecę bezwzględnych najeźdźców, Tiglaarów. W swej wędrówce gracz odwiedzi także planetoidy pełne kanionów, przepaści, gór, lawy, pustyń, katakumb i jaskiń.

Co jeszcze chciałbyś powiedzieć naszym czytelnikom o swoim produkcie?

Mamy nadzieję, że *Kreed* stanie się niesamowitą oraz wymagającą grą i nawet najbardziej wymagający gracze będą chcieli w nią ciągle grać. Dlatego właśnie nasz zespół nie tworzy standardowej gry typu „strzelaj do wszystkiego co się rusza", ale projekt, który dzięki swej koncepcji i fabule zmusi do myślenia. Bardzo chcemy, aby gracz wszedł w świat gry i został jej częścią.

Dziękujemy za rozmowę.

MAGIC: THE GATHERING ONLINE

Najpopularniejsza na świecie karcianka w wersji sieciowej

Czy można sprzedać coś, czego nie ma, i dostać za to pieniądze, które są? Można, i to jeszcze z zyskiem – czego przykładem elektroniczna wersja gry **Magic: the Gathering ONLINE**, stworzona przez firmę **Leaping Lizard**, a wydana pod patronatem Wizards of the Coast. Można ją dostać (ściągnąć) za darmo, a tym, za co się płaci, są karty do gry. Elektroniczne, dostępne wyłącznie – poza jedną wyjątkową sytuacją – jako wirtualne wyobrażenie istniejących w rzeczywistości ich odpowiedników, i tyle samo kosztujące.

Granie w ***M:tG*** zawsze było zajęciem funduszożernym, zwłaszcza gdy człowiek starał się utrzymać swoje talie w typie drugim, by grać na turniejach. Online'owa wersja ***Magica*** też nie jest adresowana do osób nadmiernie oszczędnych: założenie konta kosztuje 9,99 dolarów, za piętnastokartowe boostery należy zapłacić po 3,29 $, dostępne są także startery (gotowe talie po 60 kart) w cenie do 10 dolarów za sztukę. Na pierwszy rzut oka niezbyt drogo, ale każdy, kto grał w „prawdziwego" Magica dobrze wie, że aby złożyć sobie w miarę sprawnie działającą talię, trzeba kupić minimum jednego kompletnego booster boxa (36 boosterów) i parę talii gotowych, ewentualnie sprytnie wymieniać to, co się ma, na to, co mieć się chce. Ta druga opcja jest jednak w online'owej wersji gry o tyle utrudniona, że grają w nią głównie ludzie obeznani z metagrą, orientujący się dobrze, jakie karty są cenne i jakie dobrze działają w taliach. Oznacza to, że ciężko jest dozbierać sobie karty pod jakiś mistrzowski deck i raczej trzeba nastawić się na konstruowanie własnych – albo wpakować sporo forsy w zakup boosterów i wybranych, drogich z reguły kart.

Piszę o składaniu talii, kupowaniu kart, i tak dalej – ale oczywiście, jak wspomniałem we wstępie, płacąc żywą gotówką (no, trochę wirtualną, bo przez kartę kredytową), dostaje się tylko tych kart elektroniczne wyobrażenia. Innymi słowy, istnieją one tylko w grze i tylko w połączeniu z programem do obsługi **M:tG ONLINE**. Nie da się ich włożyć do klasera czy wziąć do ręki i zachwycać obrazkiem – choć można się nimi wymieniać, tak samo jak nimi grać: online jedynie. Plusem takiego rozwiązania jest za to fakt, że

tę samą kartę można wykorzystać w różnych deckach. Można też swoje karty zamienić na ich rzeczywiste odpowiedniki – ale tylko w jednym przypadku, a mianowicie wtedy, gdy uda się graczowi zebrać pełen set z danego dodatku. Wówczas może pstryknąć guzik „redeem" i zamienić set wirtualny na rzeczywisty. Oczywiście każdy, kto kiedykolwiek próbował złożyć sobie taki komplet kart, zdaje sobie sprawę, jak trudne, czasochłonne i gotówkożerne jest to zadanie, stąd opcja wymiany seta elektronicznego na prawdziwy jest ewidentnie „bajerem" obliczonym na zachęcenie graczy do nabywania większej ilości boosterów.

Program **Magic: the Gathering ONLINE**, jak sama nazwa wskazuje, służy do gry w ***Magica*** za pośrednictwem internetu, i tylko w ten sposób (nie ma możliwości gry z komputerem, jak w wydanym niecałe półtora roku temu przez ŚGK komputerowym ***Magicu***). Po uruchomieniu, łączy się z serwerem gry, sprawdza i ściąga uaktualnienia, a następnie przechodzi do głównego menu. Stąd można zarządzać posiadanymi przez siebie kartami, układać talie, oglądać statystyki swoich gier, a także, rzecz jasna, inicjować grę. Posiadając konto można zagrać we wszystkich popularnych typach rozgrywek, od zwykłego pojedynku, poprzez gry kilkuosobowe, po pełne turnieje. Można też – uwaga, uwaga – pograć za darmo, w opcji „Free Trial". Nie ma tu ograniczeń, poza jednym: nie da się budować własnych talii, a grać można tylko jednym z pięciu dostępnych theme decków: „Bomberem", „Armadą", „Infestationem", „Decayem" oraz „Way Wildem". Są to talie siódmoedycyjne, i takie właśnie jest środowisko gry: od 7th Edition, do najnowszego dodatku „Onslaught", ze wszystkimi, które były po drodze – jest więc co kupować, oczywiście gdy jest się już graczem zarejestrowanym.

Osobiście dość już pieniędzy wydałem na prawdziwe karty, aby teraz zaczynać od zera z sieciowym ***M:tG*** – jest to zdecydowanie rozrywka wymagająca sporych nakładów finansowych, przy czym posiadanie kart wirtualnych nie cieszy tak samo, jak prawdziwych. Z drugiej strony, gra ma ten plus, że ciągle można znaleźć masę chętnych przeciwników; nigdy nie zdarzyło mi się czekać dłużej niż kilkanaście sekund na zaproszenie do gry. Jedno jest pewne: nie polecam gry w **M:tG ONLINE** początkującym – pomimo rozbudowanego systemu pomocy i wygodnego, przejrzystego interfejsu, jest to gra zdecydowanie dla starych wyjadaczy – i do tego takich, którzy dysponują sporym nadmiarem gotówki. ❐

Strona:

- http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline

Skąd ściągnąć:

- http://www.wizards.com/default.asp?x=magic/magiconline/downloadlinks
- http://mtg.rpg.info.pl/download/MtGOnlineInstall.zip

TANIA ALTERNATYWA - APPRENTICE

Alternatywą dla **MTGO** jest freeware'owy programik ***Apprentice***, stworzony przez **Dragonstudios**, a również służący do gry po sieci. Jego instalka zajmuje niewiele ponad 1MB, zaś używanie jest bezpłatne. Obsługa jest stosunkowo prosta, chociaż potrzeba kilku partii, aby oswoić się ze zgrzebną grafiką, interfejsem i skrótami do popularnych funkcji. Grać można w dowolnym formacie – ***Apprentice*** zawiera rozszerzenia obejmujące wszystkie używane edycje i dodatki. Największą ligą ***Apprentice'a*** na necie jest E-league (www.e-league.com), chociaż równie dobrych przeciwników można znaleźć na swojskim Poltergeiście (www.mtg.rpg.info.pl). ***Apprentice'a*** można ściągnąć z http://www.e-league.com/patches.php lub z polskiej strony – http://mtg.rpg.info.pl/download.php.

COUNTER STRIKE

ZOSTAŃ MISTRZEM CS-a!

Część 1: Gracze indywidualni, podstawowe informacje dla początkujących i średniozaawansowanych oraz sprawy na które mogłeś nie zwrócić uwagi

Counter Strike to jedna z najbardziej popularnych gier sieciowych team-based FPS. Postanowiliśmy wziąć ją pod lupę i podzielić się z Tobą informacjami, których wartość w trakcie sieciowej walki może okazać się nieoceniona. O **CS-ie** można pisać godzinami, my postaraliśmy się skondensować przekaz, tak aby w dwóch tekstach (poniższy i jego kontynuacja za miesiąc) zawrzeć cały „niezbędnik gracza", zarówno dla zawodników początkujących, jak i zaawansowanych klanowców.

Gra z wykorzystaniem słuchu

Większość graczy o tym nie wie, ale w tej grze dźwięk ma kolosalne znaczenie. Dźwięki wydawane przez postać podczas szybkiego biegu po metalu brzmią całkiem inaczej, niż chodzenie po kamiennej posadzce, a dobrze rozpoznane oraz wykorzystane odgłosy otwieranych drzwi, dźwięk spadającej postaci, czy odgłos rozbrajanej bomby dają wielką przewagę. Każda mapa posiada swój odrębny zestaw dźwięków, po których można poznać, czy w określonym miejscu ktoś się znajduje i co w danej chwili robi. Z drugiej strony, dźwięki można wykorzystać do wprowadzenia w błąd przeciwnika. Przykład: zaczynasz rozbrajać bombę i zaraz to przerywasz, rozglądając się, czy nie przybiegnie do Ciebie zaczajony gdzieś w pobliżu terrorysta.

Drabina

Każdy zna odgłos wydawany podczas wchodzenia lub schodzenia po drabinie. Ciche wchodzenie i schodzenie po drabinie nie jest wcale takie trudne. Efekt ten osiągniesz w następujący sposób: wchodzenie po drabinie rozpoczynasz od wskoczenia na nią z wciśniętym klawiszem kucania (DUCK). Następnie ściągasz celownik w dół i trzymając nadal klawisz kucania, możesz iść do góry. Jeżeli wykonasz to poprawnie, to nikt z przeciwników nie ma prawa Cię usłyszeć! Schodzi się w analogiczny sposób: z wciśniętym klawiszem kucania i celownikiem opuszczonym poniżej środka.

Ogólne porady czyli „skill" to podstawa

Na pojęcie skill (umiejętności) składa się bardzo wiele rzeczy, to nie tylko celność, ale przede wszystkim umiejętność myślenia i zachowania się podczas gry. Poruszając się o dowolnej mapie musisz pamiętać o kilku istotnych sprawach. I tak na przykład dobry gracz zawsze ma ze sobą „defuse kit" do rozbrajania bomb i przynajmniej dwa granaty (he i flashbang). Podskakując na skrzynkę, zamiast standardowego skoku warto użyć klawisza kucnięcia. Krótkie dotknięcie klawisza „+duck" zaowocuje krótkotrwałym podskokiem, który jest idealny do szybkiego wychylenia się zza przeszkody. Poruszając się po mapie należy zaglądać naprawdę za każdy róg, za każdą skrzynkę. Innymi słowy: miej oczy dookoła głowy.

To nie koniec „dekalogu" gracza, pora skoncentorwać się na tajemnicach strzeleckich. Pierwsza kwestia to jak poznać, czy przeciwnik nosi kamizelkę, czy nie. Wyjaśni Ci to różnica w ilości krwi pozostałej po trafieniu – przeciwnik trafiony i mający na sobie kevlar zostawi jej mniejszą ilość w porównaniu do tego, który jej nie ma. Należy także podkreślić, że każda z broni wymusza na graczu inne zachowanie podczas gry. Przykładowo gra z mp5 w rękach nie pozwala na dowolne bieganie po otwartych przestrzeniach, natomiast jest bardzo dobra do wąskich tuneli i zamkniętych pomieszczeń. Staraj się nie strzelać będąc na drabinie, gdyż drastycznie zmniejsza to celność strzałów.

Nie sugeruj się śladami po kulach, jako wyznacznikiem celności. Kule widoczne na ekranie nie są tak naprawdę miejscami, gdzie naprawdę uderza pocisk. Są one tylko sprite'ami, które wyświetla komputer gracza dla zachowania komfortu gry. Tak naprawdę tor pocisków i ewentualne obrażenia oblicza tylko i wyłącznie serwer gry, a informacje o tym przesyłane są do komputera gracza.

Najważniejsze bronie

Istnieje kilka typów broni, które są najczęściej stosowane przez graczy, czy to ze względu na skuteczność i efektywność, czy też cenę. Oto, w skrócie, kilka z tych, których powinno się używać najczęściej:

Desert Eagle – 7 nabojów, powoduje duży hałas i wysoki poziom obrażeń. 3-4 strzały są w stanie położyć każdego przeciwnika, nawet ludzi w kamizelkach. Strzelając z tego pistoletu nie możesz sobie pozwolić na bezstresowe klikanie w kierunku przeciwnika, tu każdy strzał powinien być oddany z namysłem i poprzedzony przynajmniej chwilowym celowaniem. 7 pocisków to niewiele, jednak niektórym wystarczy do wyeliminowania 3-4 przeciwników. Pistolet ten przebija przeszkody (ściany, drzwi, skrzynie).

USP – standardowa broń na wyposażeniu antyterrorysty. 12 pocisków, umiarkowana szybkostrzelność i zadawane obrażenia pozwalają wykorzystać tę broń do skutecznej eliminacji wrogów. Na dalsze odległości pomaga założenie tłumika, co zwiększy dodatkowo celność. Przebija przeszkody.

Przeciwnik bez kamizelki ucierpiał o wiele dotkliwiej – 3 strzały mogą oznaczać śmierć.

Przeciwnik trafiony posiada kamizelkę – widać bardzo mało krwi.

Na dalsze odległości większa celność zapewniona jest dzięki UPS z tłumikiem.

Podczas rzucania granatów należy wykorzystać ukształtowanie terenu...

GLOCK – standardowe wyposażenie terrorystów, 20 nabojów, ale zadaje słabe uszkodzenia. Drugi tryb strzelania, czyli „burst-fire", umożliwia zadanie większych obrażeń kosztem szybkostrzelności (w ten sposób strzelaj tylko wtedy, gdy masz wsparcie kogoś z drużyny). Nie przebija żadnych przeszkód.
MP5 – to świetna broń na krótki dystans. Bardzo szybkostrzelna i celna, posiada mały rozrzut. Doskonale nadaje się do zamkniętych pomieszczeń i na niewielkie odległości. Droższą jego alternatywą jest P90, który ma zwiększony poziom uszkodzeń i pojemność magazynku – 50 nabojów. Nie przebija żadnych przeszkód.
AK47 – świetna broń na długi i krótki dystans, posiada duży rozrzut podczas strzelania ogniem ciągłym, ale za to powoduje olbrzymie uszkodzenia. Pierwsze dwa, trzy strzały zawsze są celne i lądują w środku celownika, (wyłączając te oddane podczas skoku – prawie dwukrotnie większy rozrzut). Najlepsze efekty osiągniesz strzelając krótkimi seriami po dwa–trzy pociski. W trakcie wymiany ognia wskazane jest kucnięcie, dzięki czemu zmylisz przeciwnika, który celując w głowę nie będzie miał możliwości wykonania zabójczego strzału, a Twoja celność dodatkowo się zwiększy.
M4A1 – broń o tych samych zaletach, co AK47. Dodatkowo ma mniejszy rozrzut i możliwość założenia tłumika. Tak przygotowana broń zadaje niewiele mniejsze obrażenia: do zlikwidowania wroga wystarczy pięć trafień, za to odgłos strzału jest dużo mniej słyszalny. Mitem natomiast jest to, że w trakcie strzału z tłumikiem ogień wydobywający się z lufy jest mniej widoczny.
Granaty dymne, flashbangi (oślepiacze) – widząc lecący blisko granat, podbiegnij do przodu, aby spadł za Tobą. Dzięki temu granat flash Cię nie oślepi, a w wypadku HE zmniejszysz możliwość otrzymania obrażeń. Rzucając granaty nie musisz rzucać ich prosto: granat odpowiednio rzucony może, na przykład odbijając się od ścian lub innych przeszkód, dolecieć do miejsc niedostępnych przy normalnym, prostym rzucie.

Radar i komunikaty

Wszystkie komunikaty pojawiające się na ekranie podczas gry niosą ze sobą bardzo ważne informacje. Każda informacja o rzuconych granatach, raporty radiowe czy śmierć jakiegoś gracza, pozwala na dostosowanie się do sytuacji na mapie i odpowiednią reakcję. Ważne jest połączenie umiejętności obserwacji komunikatów z ich odpowiednią, wcześniejszą konfiguracją.

Ściany

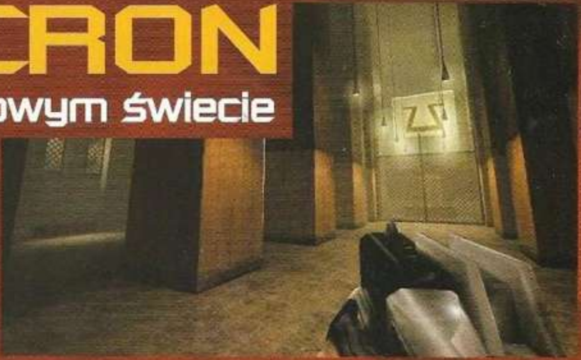
Wiele razy zdarzyło się Ci pewnie zginąć, nie wiedząc do końca, skąd padały strzały. Pomijając ludzi, którzy używają różnego rodzaju programów do cheatowania, jest też duża grupa graczy, którym do oddania celnego strzału wystarczy jedynie odgłos wydawany podczas poruszania się lub dźwięk zmiany magazynku, podnoszenia broni, wyciągnięcia noża. Poza tym, na każdej mapie znajdują się takie miejsca, w których na 70–80 procent przebywa jakiś przeciwnik – możesz zatem ostrzelać go przez ścianę. Słysząc biegnącą osobę i nie widząc w pobliżu (na radarze) członków swojej drużyny, masz pewność że będzie to przeciwnik. W takim przypadku lepiej jest zatrzymać się, kucnąć i poczekać, aż nieświadomy Twojej obecności wejdzie Ci wprost na linię ognia. Nie zaszkodzi także wcześniej wystrzelić kilka pocisków przez ścianę, o ile jest to ściana, którą można przebić. W sytuacji, w której ktoś strzela do nas na przykład przez bramę, możliwe jest poznanie pozycji przeciwnika po kącie, z jakim kule uderzają w przeszkodę.

Gra w **CS-a** na serwerach FFA może sprawiać dużo przyjemności, ale to przecież gra wybitnie zespołowa i dlatego dopiero podczas pojedynku klanowego ukazuje swoje wszystkie zalety. Jest Was pięciu przeciwko pięciu, każdy ma ustaloną pozycję i zadania do wykonania. Aby osiągnąć sukces, nie można grać wyłącznie skillowo i wykorzystywać tylko własne umiejętności. Równie ważna jest wzajemna komunikacja, zrozumienie. Podczas gry musisz wiedzieć dokładnie, gdzie są Twoi kumple, kiedy potrzebują pomocy i jak rozwija się sytuacja na planszy. Więcej na ten temat powiemy już za miesiąc.

Nie trzeba widzieć, żeby trafić.

NEOCRON

W cyberpunkowym świecie



Neocron to cyberpunkowe MMORPG, bardziej rzeczywiste niż ***Earth & Beyond***, brutalniejsze od ***Anarchy Online***, oblegane przez Polaków mocniej niż ***Mimesis***. Jednak mnóstwo błędów oraz duże wymagania w stosunku do łącza nie ułatwiają ciągłej gry – tak pokrótce można scharakteryzować tę grę.

Dobrze się stało, że **Neocron** w swej obecnej formie nie stracił prawie nic ze swojego początkowego uroku: jest on nadal mroczną opowieścią o jednym z ogromnych miast z dalekiej przyszłości ludzkiej cywilizacji. Mocny klimat cyberpunka, znanego dobrze z prozy Gibsona czy Sterlinga i gier takich, jak ***Deus Ex*** czy ***Anarchy Online*** jest tutaj wręcz namacalny.

Wybór postaci to pierwsze skojarzenia z nurtem – archetypy szpiega, cyberżołnierza, zwiadowcy czy mnicha posługującego się mocą psi są żywcem wyjęte z ***CP 2020***. Sprzęt bojowy i ekwipunek to różnorodne dopalacze, cyberwszczepy, bronie sprzężone z systemami organizmu, pancerze bojowe, czy też inteligentne sondy wojskowe oraz pojazdy. Kolejny atut **Neocrona** to wszechobecne korporacje, a ogromne miasto jest areną dla ich rywalizacji. Już na początku procesu tworzenia postaci można wybrać przynależność do określonej frakcji, to od Ciebie zależy, czy będziesz posłusznym pracownikiem wielkiej firmy, czy wyjętym spod prawa rockersem lub łowcą nagród.

Teraz Polska!

Podstawowa zaleta **Neocrona** to duża i bardzo charakterystyczna społeczność graczy. Gracze tworzą własne frakcje, niektóre z nich wejdą wkrótce do głównego wątku fabuły, co jest sytuacją podobną do tej znanej z ***Anarchy Online***. Co ciekawe, w grze można spotkać bardzo wielu Polaków: z obserwacji wnioskuję, że nasz język jest trzecim w **Neocron**, zaraz po angielskim i niemieckim. Daje to ogromne możliwości zaistnienia w tym świecie, jako że zapisanie się do polskiej frakcji może dopomóc w zrozumieniu świata gry i szybszym rozwoju własnej postaci.

Nowatorskim podejściem do MMORPG jest rozbudowany system współpracy gracza z określoną organizacją. Odwiedzenie budynku korporacji daje dostęp do różnorodnych misji, które pozwolą Ci na szybkie poznanie miasta i dotarcie do lepszego sprzętu. Prócz tego, szereg misji wprowadza w fabułę świata, a samotnicy nie mający ochoty na współpracę z innymi mogą grać w **Neocron** bez problemu. Niektóre postacie oferują stworzone przez siebie wysokiej jakości bronie, dopalacze, stymulanty, a inne dysponują najcenniejszym dobrem miasta – informacją. Bez niej ciężko jest dotrzeć do misji specjalnych, tworzonych dla małych grup zaawansowanych graczy. Nagroda za ukończenie tego typu questa będzie unikatowy ekwipunek i mnóstwo gotówki. Jeśli już mowa o informacji, to nie spotkałem jeszcze w żadnym MMORPG tak prostego i jednocześnie tak pożytecznego komunikatora między graczami. Pominąwszy panel chatu, możesz wysłać maila do dowolnej osoby, sprawdzić jej bieżący poziom, lokalizację oraz stworzyć oddzielny kanał rozmowy. Czujesz się co prawda jak w świecie żywcem wyjętym z Orwella, ale zawsze możesz zniknąć komputerom, usuwając implant identyfikacji i wyjść z miasta.

Garść problemów

Jak na cyberpunk przystało, nie powinno w grze zabraknąć częstej walki. Niestety dostępny sprzęt jest na początku podłej jakości albo bardzo zaawansowany, wreszcie okres przejściowy między „żółtodziobem" a solidną postacią jest zdecydowanie za długi. System nawigacji po miastach jest daleki od ideału: strzałka nawigacyjna i kompas często pokazują błędne koordynaty danych lokacji, co czyni dodatkowe wyposażenie zupełnie zbędnym. Wszechobecni gracze powodują, że często ciężko jest dojść do najbardziej obleganych sklepów oraz pomieszczeń; modele innych graczy potrafią skutecznie blokować wejścia, a nie każdy będzie na tyle rozsądny, by ustąpić Ci miejsca.

Neocron nie spisuje się najlepiej w sieciach o przepustowości poniżej 128kbit i posiadacze osiedlowego internetu mogą doznać sporych opóźnień przy transferach oraz rozmowie z innymi postaciami. Grę szczerze polecam wszystkim miłośnikom cyberpunka – dla „rasowych" graczy w ***CP 2020*** to po prostu „lektura obowiązkowa". ❐

VIRTUAL FIGHTERS ASSOCIATION

Virtual Fighters Association, po przetłumaczeniu na polski, to znacznie bardziej swojskie Stowarzyszenie Wirtualnych Wojowników. Może to i dziwna nazwa, lecz skoro Amerykanie tak się szczycą swoimi „cyberatletami", toczącymi za ogromne pieniądze boje w ramach turniejów organizowanych przez The Cyberathlete Professional League, to nie ma chyba powodów do wstydu w przyznaniu się do faktu, że grając w gry FPS w internecie po prostu walczymy, a więc jesteśmy wojownikami.

Co w tym wszystkim robi jednak „stowarzyszenie"? Tu należy się parę słów wstępu. Graczy jest wielu, wiele jest gier, wiele jest związanych z nimi tzw. scen. AA, BF1942, CS, MoH, DF, Q3A, RtCW, SoF2, T2, TO, UT, UT2003 – każda z tych scen grupuje w Polsce przynajmniej kilkuset, a niektóre nawet i kilkanaście lub kilkadziesiąt tysięcy fascynatów, nie mówiąc o sporej grupie osób grywających sporadycznie. Wbrew pozorom nie jest to wyłącznie młodzież, wręcz przeciwnie – osoby niepełnoletnie stanowią wyraźną mniejszość, szacowaną na podstawie badań statystycznych w innych krajach oraz na podstawie ankiet i pytań forumowych w Polsce na góra 40%. Razem sceny te reprezentują więc całkiem sporą grupę interesów, połączoną wspólną pasją do wirtualnej walki. Można śmiało założyć, że tworzymy dość znaczącą siłę.

Pojawia się pytanie: co z tego mamy? Zasadniczo nic. Przemysł związany z grami komputerowymi dawno przebił dochodami branżę filmową, w gry gra większość ze społeczeństw należących do kręgu tzw. kultury zachodniej, a mimo to granie wciąż postrzegane jest wyłącznie jako zabawa dla małolatów (piszę to przy zachowaniu całego szacunku dla młodszych graczy). Chodzi tu zatem wyłącznie o funkcjonujące w powszechnej świadomości stereotypy, w myśl których jedna zabawa to sprawa poważna (vide napompowany skórzany worek, 2 bramki i dwie jedenastki facetów próbujących coś z tym workiem i bramkami zrobić), podczas gdy druga nie (vide ogromne pole bitwy i 16-osobowe drużyny w Tribes 2 czy BF1942). Tymczasem tak naprawdę, i jedno, i drugie, to tak samo dziwaczny sposób spędzania wolnego czasu (jeśli już mamy być bezpośredni w sformułowaniach). Różnica pomiędzy jedną czynnością a drugą tak naprawdę tkwi tylko w jednym – w organizacji.

Do tego wszystkiego dochodzi całkowita nieudolność mediów, które nie nadążają za rozwojem sytuacji. Nie zdarzyło mi się w polskiej telewizji zobaczyć jednej choćby minuty programu telewizyjnego, który wykraczałby poza prostacki stereotyp prezentacji nowej gry przy akompaniamencie „ochów" i „achów", zaś relacje z turniejów Cyberlandu czy eliminacji WCG wywołują u mnie żal, że instytucja kata odeszła w mrok przeszłości. Choć może nie do końca – to owe relacje mnie po prostu katują.

Gry może w mediach są, za to w ogóle nie ma w mediach GRANIA. Sceny może są, ale nie współpracują ze sobą, a często wręcz rywalizują. Na dodatek każda ze scen, przechodząc przez dokładnie te same stadia rozwoju co inne, musi sama rozwiązywać swoje problemy. Dobre serwery, organizacje turniejów, regulaminy, reprezentacje, serwisy WWW, walka z oszustami – to przykłady zagadnień, z którymi borykają się gracze w każdej bez wyjątku grze. Tymczasem regulaminy mogłyby być jedne, jedynie adaptowane do potrzeb danej gry. Mechanizmy obsługi serwisów WWW (w tym np. ladderów) – dostępne dla każdego zainteresowanego. Sędziowie – wybierani spośród grona graczy i poddawani weryfikacji przez sędziów innych gier. Mógłby istnieć wspólny system walki z cheaterami, na pewno znacznie bardziej efektywny niż dotychczasowe, gdyż konsekwencje oszustw nie ograniczałyby się do jednej gry. Gdyby sceny ze sobą współpracowały, mogłyby poprzez jakąś organizację reprezentującą ich interesy przyciągać uwagę sponsorów, gwarantując im jednocześnie, że zainwestowane pieniądze nie zostaną zmarnowane. Media gdy mają godzianmi szukać informacji, to nie będą tym zainteresowane. Co innego, gdy z jednego źródła dostaną komplet wyników spotkań, komentarze, wypowiedzi, linki, kontakty.

Granie to rozrywka, ale granie może być także sportem, głównie amatorskim, choć może w przyszłości także i zawodowym. Aby przekształcić je w sport, należy połączyć siły graczy. Virtual Fighters Association ma takie właśnie zadanie: zgrupować graczy, skupionych głównie wokół gier FPS, gdyż są to gry o bardzo zbliżonej atmosferze, konsolidującej graczy. (O ile wiem, polscy gracze skupieni wokół Starcrafta także planują powołać odrębne stowarzyszenie). VFA powołują do życia fascynaci grający w różne gry, rozproszeni po całym kraju. Oprócz zarysowanych tu zadań stawiamy sobie za cel doprowadzenie w przyszłości do uznania esportu jako pełnoprawnej dyscypliny sportowej, zarządzanej przez odpowiedni polski związek sportowy i poddanej kontroli wszystkich graczy. Co istotne, VFA jest otwarte dla wszystkich. Im więcej nas będzie, tym szybciej będziemy w stanie udowodnić mediom, sponsorom i sobie samym, że jesteśmy warci większej uwagi. Że esport to fascynująca dyscyplina, efektowne zmagania wymagające często lat żmudnego treningu po wiele godzin dziennie. Że można – i należy – traktować nas jak najbardziej serio.

Szczegółowe informacji (lista założycieli, statut, plany itp.) dotyczące VFA znajdą się na przygotowywanej stronie WWW. Adres podamy po otrzymaniu od VFA informacji o otwarciu serwisu. ❐

BATTLEFIELD 1942

BATTLEFIELD 1942

SPOJRZENIE NA PRZYSZŁOŚĆ SCENY

Wojenne wyzwania

Rozwój sceny skupionej wokół **Battlefield 1942** obserwuję od dłuższego czasu z dużym zainteresowaniem, głównie dlatego, że gra ta jest czymś, co można określić jako MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter). Do tej pory znałem wyłącznie jednego przedstawiciela tego gatunku. Był nim naturalnie ***Tribes 2*** – gra, której poświęciłem, i nadal zamierzam poświęcić, sporo czasu (bowiem po roku grania wciąż niewiele w niej umiem). Podobieństwo *T2* do **BF** jest na tyle duże, że scena **BF1942** natychmiast zyskała w mojej osobie uważnego obserwatora.

Znaczenie słowa „massive"

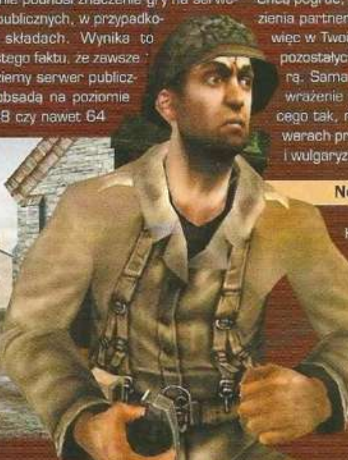
Nie da się ukryć, że **BF1942** to gra projektowana z myślą o rozgrywkach w kilkadziesiąt osób. Samoloty wymagające wieloosobowej załogi, okręty, do obsługi których można zatrudnić niekiedy cały klan z ***Q3A*** czy ***UT*** – to mówi samo za siebie. Gry typu MMOFPS potrafią stworzyć niepowtarzalny klimat „prawdziwej", choć przecież rozgrywanej w rzeczywistości wirtualnej, bitwy. Jednocześnie stawiają one przed graczami zupełnie nowe wyzwania. Jak wspomniałem, dysponuję dość dużym doświadczeniem z tego zakresu z gry ***Tribes 2***, stąd pozwolę sobie zerknąć na perspektywy rozwoju **BF1942** w Polsce w kontekście drogi, którą przeszła polska społeczność ***T2***.

Nie wnikając w tym miejscu głębiej w konstrukcję map **BF1942**, nie można nie zauważyć, że są to w większości przypadków mapy ogromne. Jeśli przypomnisz sobie, że obsługa niektórych samolotów czy okrętów wymaga kilku osób, jasne się staje, że epoka klanów tworzonych z dnia na dzień po prostu odchodzi w przeszłość. W **BF1942** nie pogramy sensownie w ustawieniu 4v4 czy 5v5, a więc w drużynach o liczebności charakterystycznej dla ***UT*** oraz ***Q3A***. Zagrać oczywiście można, ale gra taka nie miałaby większego sensu. Wydaje się, że w miarę sensowne mecze da się rozegrać dopiero przy 32 graczach (16v16), a i to nie w każdym przypadku pozwoli zrobić wszystko.

W międzynarodowym gronie

Co to oznacza w praktyce dla graczy? Przede wszystkim konstrukcja **BF1942** wyraźnie podnosi znaczenie gry na serwerach publicznych, w przypadkowych składach. Wynika to z prostego faktu, że zawsze znajdziemy serwer publiczny z obsadą na poziomie 32, 48 czy nawet 64 graczy. Oczywiście, owo „zawsze" odnosi się tu raczej do serwerów zagranicznych. Wniosek stąd jest prosty: **BF1942** będzie wymuszała na graczach udział w scenie międzynarodowej, co chyba dobrze wróży zarówno ich umiejętnościom, jak i respektowanym przez nich zasadom kultury. Naturalnym dopełnieniem tego wniosku jest stwierdzenie, że rola serwerów polskich będzie marginalna, aczkolwiek można się spodziewać jednego czy dwóch serwerów z obsadą momentami dochodzącą do 32 graczy (choć zapewne część z nich będzie graczami zagranicznymi). Podstawowym problemem staja się tej grze: odpowiednio wydajne łącza (to już nie jest ***UT***, tu sama liczba graczy wymusza pasmo kilkukrotnie szersze!), odpowiednio wydajne serwery oraz konieczność zapewnienia stabilnej obsady serwera. Nie są to wymagania łatwe do spełnienia, tym bardziej, że kod sieciowy **BF1942** trudno zaliczyć do oszczędnych. Należy jednak podkreślić, że „umiędzynarodowienie" sceny daje graczom wiele korzyści, jak choćby możliwość bezpośredniej rywalizacji „na co dzień" z najlepszymi graczami Europy.

Duża liczba graczy na serwerze, wymagana by gra miała odpowiedni klimat bitwy, niesie ze sobą dodatkowe konsekwencje. Polska scena, aby pograć z niskimi pingami na polskim serwerze, będzie musiała uzgadniać spotkania, tak by zapewnić jak największą liczbę chętnych wirtualnych żołnierzy. Krótko mówiąc, scena **BF1942** będzie wymuszała na graczach ścisłą współpracę. Chcą pograć, zmuszony będziesz do znalezienia partnerów. Z wrogami nie pograsz, więc w Twoim interesie jest traktowanie pozostałych graczy z odpowiednią kulturą. Sama struktura gry sprawia więc wrażenie czynnika znacznie redukującego tak, niestety powszechne na serwerach prostszych FPS-ów, chamstwo i wulgaryzm.



Nowe wyzwania

Kolejną rzeczą nieznaną scenom z dotychczasowych FPS-ów (prócz naturalnie ***T2***) jest zmiana wymagań stawianych przed klanami. „Klanówki" warte zachodu będą możliwe mniej więcej od poziomu 12v12. Zorganizowanie tak licznych klanów jest

procesem niesłychanie czasochłonnym, wszak klanik 4-, 6- czy 8-osobowy można utworzyć w tydzień, podczas gdy klan będący w stanie regularnie wystawiać drużynę 16-osobową będziemy budować znacznie, znacznie dłużej. Można tu zatem przyjąć dwie strategie. Pierwsza: pójście na ilość. Zatem zakładamy, że klan będzie liczył 25, 30 i więcej osób i to zagwarantuje, że na mecz 16v16 da się jakoś uzbierać pełną obsadę. Niestety, pośrednim negatywnym efektem tej strategii rozwoju jest obniżenie poziomu gry klanu jako całości. Druga strategia polega na wybieraniu tylko lepszych graczy. To jednak z kolei oznacza, że klan będzie się rozrastał znacznie wolniej i ładnych parę miesięcy potrwa, nim będzie w stanie wystawić skład do udziału w klanówce. Można jednak liczyć, że, angażując graczy bardziej oddanych grze, pełną obsadę uzyska się już przy 20 osobach w klanie. To jednak nie koniec problemów: nawet z oddanymi sprawie graczami uzgodnienie daty klanówki nie jest rzeczą łatwą. Problem tkwi w tym, że termin meczu musi odpowiadać aż 32 osobom!

Co to będzie...

Co to wszystko oznacza dla całej sceny, a nie pojedynczego klanu? Ano w praktyce oznacza prawdopodobnie brak turniejów polskich, gdyż polska scena będzie w stanie uformować zaledwie kilka w miarę sprawnych, a przy tym wystarczająco licznych klanów. Sensu w organizowaniu turnieju z czterema czy pięcioma klanami nie ma ani krzty, zatem miejscem, gdzie klany będą mogły się sprawdzić, w praktyce będą tylko laddery zagraniczne. Laddery, gdyż jest to ta forma zawodów internetowych, która najbardziej odpowiada specyfice gier wieloosobowych. Kolejnym efektem wynikającym z konstrukcji gry stanie się podział ladderów na „ważne" i „mniej ważne". Owe „ważne" to laddery operujące najliczniejszymi drużynami, których mecze odtwarzają atmosferę bitwy. Mniej „ważne" to pocieszenie dla tych, którzy chcą grać, ale z różnych przyczyn nie są w stanie uformować „prawdziwego" klanu.

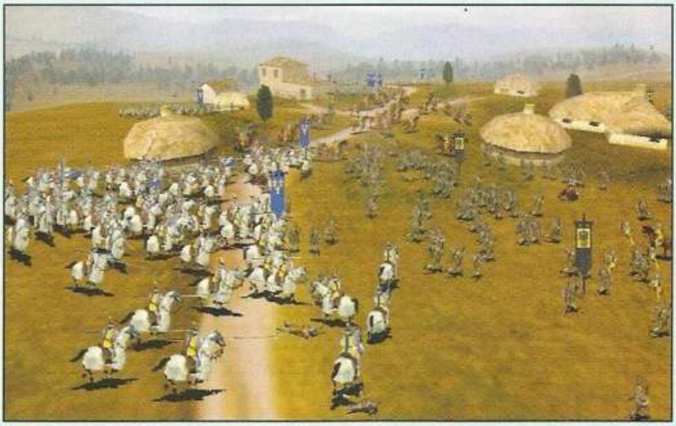
Z budowy **BF1942** wynika ponadto podział graczy na osoby specjalizujące się w określonych działaniach. Jedni będą preferowali pilotowanie samolotów, inni działania piechoty czy marynarki. Czasy herosów potrafiących robić wszystko na równie wysokim poziomie odchodzą pomału w przeszłość. **BF1942** uczy więc z jednej strony pokory, z drugiej wymusza szacunek do gracza, którego umiejętności uzupełniają nasze własne. Może się jednak zdarzyć, że klan będzie miał problemy z graczami specjalizującymi się w określonych zadaniach, jednakże będzie można dla niego znaleźć zastępstwo spośród graczy na arenie międzynarodowej; kolejny efekt konstrukcji **BF1942** to właśnie umiędzynarodowienie klanów.

O ile w przypadku klanówek wspomniany podział na specjalizacje jest w miarę naturalny – gracze zapoznają się z zadaniami podczas treningów i sparingów, to już na serwerach publicznych dochodzi do ciekawych rzeczy. Zwykle pierwszych parę minut rozgrywki to chaos, gdyż gracze nie znają się i nie wiedzą, jakie role powinni przyjąć w drużynie aby zapewnić jej zwycięstwo. Dopiero z czasem, obserwując poczynania innych zawodników, wszyscy powoli zaczynają odnajdywać swoje role. Duże znaczenie ma tu system standardowych komunikatów, które uprzedzają partnerów o podejmowanych przez danego gracza akcjach, bądź stanowią ostrzeżenie o zbliżającym się zagrożeniu. O ile w takim ***UT*** bindy tekstowe musieli tworzyć sami gracze, a liczba użytecznych bindów dawała się policzyć na palcach jednej dłoni, **BF1942** już od samego początku wymusza stosowanie dziesiątków bindów (na szczęście przygotowanych już przez autorów gry). Kwestią czasu jest, kiedy gracze zaczną z nich w pełni korzystać.

Jak widać, gry typu MMOFPS wyznaczają zupełnie nowe standardy, przede wszystkim organizacyjne, znacznie podnosząc poprzeczkę dla klanów i wymuszając aktywność na arenie międzynarodowej. Jest to jednak, zwłaszcza w kontekście coraz lepszych połączeń internetowych, proces jak najbardziej pozytywny. Nie inaczej jest w kwestii kultury graczy. MMOFPS nie są nastawione na indywidualne popisy, wręcz przeciwnie: wymuszają współpracę, a to sprzyja traktowaniu pozostałych graczy jako partnerów, a nie rywali. Można więc zaryzykować twierdzenie, że gry MMOFPS wyprowadzają nas z zakamarków mrocznej prehistorii, sięgającej rodowodem jeszcze czasów sławnego pierwszego ***Quake'a***. Z polskiego, często nie najlepiej posprzątanego zaścianka, trafiamy pomaleńku do wielkiego świata. Obyśmy spotkali się w nim z życzliwym przyjęciem. ❐

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Dengar



Wybór czasu i miejsca

MTW oferuje możliwość gry dwunastoma nacjami w trzech okresach Średniowiecza. Każdy wybór niesie z sobą dalekosiężne konsekwencje, począwszy od trudności rozgrywki, a na sposobie prowadzenia kampanii skończywszy.

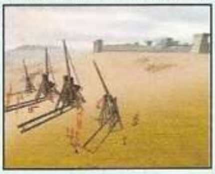
Osobiście polecam grę od wczesnego Średniowiecza. Pomijając, że był to nadzwyczaj ciekawy historycznie okres – co zresztą znalazło odbicie w grze – decyzja taka daje Ci naprawdę dużo czasu na zbudowanie potężnego imperium. Po pierwsze bowiem, należy pamiętać, że cierpliwość popłaca (poza pierwszymi turami, w ciągu których trzeba błyskawicznie „nachapać się" nowych prowincji). W **MTW** warto czasami poczekać kilkanaście lat aby wykorzystać najlepsze warunki do ataku. I jeszcze jedno, w **MTW** możesz wybrać miedzy grą na punkty lub taką, której celem jest opanowanie świata. Ja skoncentruję się na omówieniu tej drugiej opcji ponieważ opanowanie tajników rządzenia i dowodzenia ma uniwersalny charakter.

Według mnie najwygodniej – przynajmniej na początek – jest zagrać Hiszpanią. Wynika to z wielu względów. Przed wszystkim w **Medieval: Total War** SI prezentuje naprawdę wysoki poziom. Moje doświadczenia zdobywałem na średnim poziomie trudności i gra nie była zbyt łatwa. W związku z tym położenie geopolityczne Twego państwa, szczególnie na początku rozgrywki ma duże znaczenie. Hiszpania jest niezwykle łatwa do obrony. Zajęcie dwóch prowincji na północy kraju zabezpiecza jedną flankę i pozwala na spokojną rekonkwistę całego Półwyspu Iberyjskiego, a potem podbój Afryki. Zwróć także uwagę na dostępne jednostki. Knights of Santiago to moim zdaniem jedna z najlepszych jednostek i to dostępna już we wczesnym średniowieczu! Dla odmiany grając na przykład Francją otoczony jesteś przez silne państwa. Nie ma możliwości oparcia granic o bezpieczne prowincje. Cały czas szachowany jesteś przez silne Niemcy, a Stolica Apostolska skutecznie blokuje ekspansję, ponieważ otaczają Cię katolickie kraje. Z kolei sytuacja Polski nie jest najgorsza, chociaż przez dłuższy czas trzeba być największym przyjacielem Niemiec, a właściwie „chodzić na ich pasku", to znaczy w najmniejszym stopniu nie wchodzić w drogę i za wszelką cenę starać się o zawarcie małżeństwa. W ostateczności warto nawet poświęcić prowincję za cenę ocalenia państwa; masz za to możliwość ekspansji na wschód. Ciekawie prezentuje się także możliwość gry Bizancjum: jeśli szybko wyeliminujesz zagrożenie tureckie i zablokujesz ekspansję Egipcjan, możesz spokojnie skierować ostrze swojego podboju na zachód i północ Europy.

Niezależnie od tego jakie państwo wybierzesz, wyznacz sobie długofalowy plan działania. Zdecyduj, które prowincje są dla Ciebie najważniejsze, pamiętaj o zabezpieczeniu swej stołecznej prowincji i realizuj powoli plan wykorzystując sprzyjające warunki.

Słowo boże

Jednym z najważniejszych elementów w **MTW** jest religia. Umiejętny władca posłuży się nią dla swych celów, niezręczny przypieczętuje przez nią swoją zgubę. Grając jedną z katolickich nacji planując wszystkie swoje posunięcia musisz uwzględniać stanowisko Stolicy Apostolskiej. Pamiętaj, że atak na katolickiego sąsiada sprowokuje szybką reakcję papieża. Dostaniesz ostrzeżenie, że w ciągu dwóch lat poniechać musisz agresji i przez następnych dziesięć powstrzymać się od ataku. W przeciwnym razie czeka Cię ekskomunika i bezkarne ataki całej Europy, która chętnie ogłasza krucjaty przeciw wyklętym władcom. Ograniczenie to nie oznacza jednak, że jesteś całkowicie ubezwłasnowolniony. Jeśli już musisz atakować w tak niesprzyjających warunkach wybieraj prowincje, które zdobyć możesz szybko. Oczywiście odpada oblężenie, przygotowany musisz być na szturm, co zawsze zwiększa straty po Twojej stronie. Dlatego przestrzegaj zasady, aby atakować jedynie „wrogów wiary". Sprawa wygląda prosto w przypadku państw mających granicę z niewiernymi. Na nich koncentruj swój wysiłek militarny. Nie zapominaj każdorazowo o ogłaszaniu krucjaty (o ile masz taką możliwość) na graniczą prowincję. Może się to wydawać kosztowne ale wartość otrzymywa-



nych oddziałów jest nie do przecenienia. Krzyżowcy, szczególnie jednostki kawaleryjskie (Knigts of Santiago, Templar, Hospitaller) to prawdziwy walec do miażdżenia przeciwników. Jeśli więc „oszczędzisz" je przy zdobywaniu prowincji będących celem krucjaty, zostaną Ci do dyspozycji znakomite jednostki, które wykorzystać możesz nawet w walce z katolickim sąsiadem. Pamiętaj jednak, że ryzykowne jest przyłączanie do krucjaty własnych jednostek. Będą one związane nią do momentu zdobycia prowincji. Dlatego nie łącz własnych wojsk z oddziałami krzyżowców. Jednak prowincje atakuj kilkoma armiami – krucjatową i osobnymi będącymi pod całkowitą Twoją kontrolą. Nie wyznaczaj też odległych celów krucjaty bo stracisz cenne lata. Unikaj też przemarszu krucjaty przez swoje prowincje. Co prawda dołączają się do niej spontanicznie oddziały milicji i chłopstwa, ale niewielki z nich pożytek na polu walki, a przemarsz krucjaty destabilizuje sytuację i nastroje na Twoich ziemiach. Jeśli cel krucjaty jest odległy – używaj transportu morskiego. Warto też w początkowej fazie gry świadomie przedłużać walkę. Po zdobyciu bliskiej prowincji będącej celem krucjaty pozwól niewiernym odbić ją po czym ogłoś kolejną krucjatę. W ten sposób szybko zdobędziesz armię, której przez długi czas nikt nie sprosta. Decydując się na kampanię opartą o krucjaty musisz też dyskretnie dbać o państwo papieskie. Jeśli zostanie ono zdobyte, nie będziesz mógł ogłaszać krucjat. Musisz więc przyjąć rolę ochroniarza Stolicy apostolskiej i powstrzymywać agresywnych sąsiadów papieża.

Jeśli położenie geograficzne nie pozwala Ci na łatwe prowadzenie wojen krzyżowych, daj sobie z tym spokój. Lepiej gromadzić siły i czekać, aż papież ekskomuniku je któregoś z sąsiadów. Bądź cierpliwy. Z pewnością to nastąpi, a wtedy Ty „bez grzechu" będziesz mógł

podbić nowe terytorium. Trzecia droga polega na jak najszybszym opanowaniu państwa papieskiego. Nikt nie będzie mógł ogłaszać krucjat, a Twojej agresywnej polityki nikt nie potępi.

Jeszcze jeden, nieco bardziej dyskretny aspekt spraw religijnych w istotny sposób wpływa na rozgrywkę. Musisz dbać o jednorodność religijną w swych prowincjach. Lojalność lojalnością, ale prowincje o silnych mniejszościach religijnych buntują się nadzwyczaj łatwo. Pamiętaj więc aby budować jednostki zwiększające zapał religijny Twoich poddanych – księży, biskupów czy kardynałów. Głównym zaś celem Twoich zabójców powinni być kapłani innych wyznań.

Gromadzenie sił i środków

Poza pierwszymi turami, w których powinieneś maksymalnie rozszerzyć swoje państwo o bezpańskie prowincje, nie ma co pochłaniać w szybkim tempie ogromnych połaci terenów. Podstawą jest zbudowanie solidnych gospodarczych podstaw państwa. Dopóki podbijasz nowe terytoria łupy zapełniają skarbiec, ale jeśli zatrzymasz ekspansję, wpadniesz zawsze w tarapaty finansowe, o ile nie przygotujesz się odpowiednio od strony gospodarki.

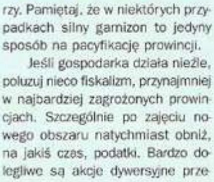
Po pierwsze buduj farmy. Bez tego ani rusz. Nieocenione są też prowincje ze złożami złota. Jednak to nie wszystko. Aby zapewnić sobie stały dopływ konkretnych sum musisz zainwestować w handel. Inwestując w najbardziej obiecujące prowincje musisz wybudować Merchant, Merchant Guild i ewentualnie port. Pamiętaj, że aby działały morskie linie transportowe, na akwenach prowadzących do punktu docelowego musisz mieć swoje jednostki. Jeśli idzie o podatki to wydaje się, że decyzje w tej kwestii należy pozostawić SI. To najlepszy sposób zmaksymalizowania dochodów, choć musisz zawsze zwracać uwagę na poziom lojalności, ponieważ wysokie podatki jakie ustala komputer zawsze wiążą się z obniżeniem nastrojów społeczeństwa.

Znaczące zastrzyki gotówki powoduje także zdobycie prowincji. Jeśli nie masz szansy na utrzymanie podbitej właśnie prowincji, sprzedaj wszystkie budynki – wrogowi zostawisz spaloną ziemię. Z drugiej strony nie inwestuj szczególnie w graniczne tereny, które mogą być areną walki. Narażasz się w ten sposób na utratę cennych budynków.

Bezpieczeństwo wewnętrzne

Podboje w **MTW** nie są tak kłopotliwe, jak utrzymanie rozległych terenów. Po pierwsze, buduj zamki. To absolutna konieczność. W przeciwnym przypadku, co kilka tur będziesz musiał tłumić rewoltę. Po drugie obsadzaj twierdze oddziałami. Absolutne minimum to 200 żołnierzy. Pamiętaj, że w niektórych przypadkach silny garnizon to jedyny sposób na pacyfikację prowincji.

Jeśli gospodarka działa nieźle, poluzuj nieco fiskalizm, przynajmniej w najbardziej zagrożonych prowincjach. Szczególnie po zajęciu nowego obszaru natychmiast obniż, na jakiś czas, podatki. Bardzo dolegliwe są akcje dywersyjne przeprowadzane przez wrogów. Tak więc eliminuj wrogich misjonarzy, zmieniających proporcje wyznania w prowincji, w każdej utrzymuj jednostkę w misji kontrwywiadu. Nawet w centrum swego imperium, w prowincjach które graniczą z duża ilością obszarów, utrzymuj armię rezerwową. W razie buntu w ciągu jednej tury wkroczy ona na zrewoltowane tereny i wyeliminuje rebeliantów zanim zniszczą jakieś Twoje budynki. O ile zwykłe powstania można łatwo tłumić, ze względu na słabe oddziały rebelianckie, o tyle trudniej



Nazwa budynku	Wymagania
Admiralty	Citadel, Port, Royal Palace
Armourer	Keep, Town Watch, Spearmaker lub Bowyer
Armourers Guild	Citadel, Town Watch, Spearmaker lub Bowyer, Armourer, Armourers WS
Armourers WS	Castle, Town Watch, Spearmaker lub Bowyer, Armourer
Ballista Towers	Keep, Curtain Walls
Barbican	Citadel
Baronial Courts	Citadel, Royal Palace, Royal Court, Royal Estate
Baronial Estates	Fortress, Royal Palace, Royal Court, Royal Estate, Baronial Courts
Bell Foundry	Castle, Gunpowder
Border Fort	Watch Tower
Bowyer	Fort, Town Watch
Bowyers Guild	Castle, Town Watch, Bowyer, Bowyers WS
Bowyers WS	Keep, Town Watch, Bowyer
Brothel	Castle, Tavern
Cannon Foundry	Citadel, Gunpowder, Bell Foundry
Castle	Keep
Catapult Towers	Castle, Ringwall
Cathedral	Citadel, Church
Chancellery	Castle, Royal Palace
Chapter House	Keep, Church
Church	Keep
Citadel	Castle
College of Surgeons	Fortress, Church, Cathedral, University
College of Surgeons	Citadel, Mosque, Grand Mosque
Constables Palace	Citadel, Royal Palace, Chancellery
Copper Mine	Copper
Copper Mine Complex	Copper, Copper Mine
County Militia	Citadel, Town Watch, Town Guard, Town Militia
Culverin Towers	Fortress, Gunpowder, Bell Foundry, Cannon Foundry
Curtain Walls	Keep
Demi-Culverin Towers	Citadel, Barbican, Gunpowder, Gunsmith
Dockyard	Keep, Port, Shipwright
Farmland 1	Brak
Farmland 2	Farmland 1
Farmland 3	Farmland 1, Farmland 2
Farmland 4	Farmland 1, Farmland 2, Farmland 3
Fort	Brak
Fortress	Citadel
Gold Mine	Gold
Gold Mine Complex	Gold, Gold Mine
Grand Mosque	Citadel, Mosque
Gunsmith	Keep, Gunpowder
Gunsmiths Guild	Citadel, Gunpowder, Gunsmith, Gunsmiths WS
Gunsmiths WS	Castle, Gunpowder, Gunsmith
Horse Breeder	Fort, Farmland 1, Horse Farmer
Horse Breeders Guild	Fort, Farmland 1, Horse Farmer, Horse Breeder
Horse Farmer	Fort, Farmland 1
Inn	Brak
Keep	Fort
Marshals Palace	Castle, Citadel, Royal Palace,Chancellery, Constables Palace
Master Armourer	Fortress, Town Watch, Spearmaker lub Bowyer, Armourer, Arm. WS. Arm. Guild

opanować powtarzające się co jakiś czas zrywy narodowe. Tego się nie da uniknąć, ale można zminimalizować straty. W przypadku takiego powstania za wszelką cenę dopadnij króla. Jeśli on zginie zapał rebeliantów zgaśnie.

Ponadto, jeśli tylko możesz, to znaczy masz wolne fundusze stawiaj budynki wpływające korzystnie na poziom zadowolenia mieszkańców.

Wielka polityka

Wykorzystanie jednostek pozamilitarnych stanowi pewne urozmaicenie rozgrywki, ale nie jest niezbędne dla osiągnięcia sukcesu. Jednak jeśli grasz na najwyższym poziomie trudności nie da się pominąć tego aspektu rozgrywki. Mimo, że jest to nieco nużące, drepcz wytrwale gromadą swych księżniczek, szukając męża, w ostateczności wydając je za swoich generałów, zwłaszcza władających prowincjami. Z jednostek strategicznych za najbardziej użyteczne uważam Assasin i Spy. Ten pierwszy pozwala eliminować wrogi kler na Twoim terenie (bardzo skutecznie) i prowadzić akcje kontrwywiadowcze. Dobrze wytrenowany zabójca (kilka gwiazdek) jest w stanie, choć czasem z trudem, zabić nawet wrogiego króla czy generałów. Jeśli uda Ci się wyeliminować dowódcę cechującego się dodatnim modyfikatorem morale, sukces w bitwie będzie o wiele

łatwiejszy. Ponadto kontrwywiadowcze działania jednostek Assasin i Spy są bardzo potrzebne aby uniknąć najazdów całych hord wrogich jednostek specjalnych. Poza tym w sytuacji niejednorodności religijnej Twojego państwa musisz używać jednostek podnoszących poziom głównego wyznania. Kapłani przydają się także jako sieć szpiegowska, dlatego jeśli tylko możesz, rozsyłaj ich po wszystkich obcych prowincjach; podobnie jak szpiedzy, będą Ci oni donosić o wrogich ruchach i sile armii, a rzadko który władca zdecyduje się na zamach na świętą osobę.

Aby podbić Europę

Wojnę możesz wygrać nawet z silniejszym przeciwnikiem, pod warunkiem że zaatakujesz skutecznie jako pierwszy. Jeśli uda Ci się przerzucić ciężar walki na wrogie terytorium musisz tylko szukać szansy. Atakuj cały czas kilkoma korpusami w różnych kierunkach. Jeśli napotkasz silniejsze siły wycofaj się, jeśli słabsze – atakuj (w ocenianiu właściwych kierunków natarcia przydatna okazuje się siatka szpiegowska). W razie konieczności pal prowincję do gołej ziemi. Jeśli wedrzesz się głęboko za linię frontu podejmij rajd po zapleczu, nie zostawiając garnizonów. Jest szansa, że opuszczone przez Ciebie, zdobyte przed chwilą prowincje na tyłach wroga zajmą neutralni rebelianci. Bardzo skuteczna jest dywersja polegająca na przekupieniu słabego garnizonu na zamku, gdzieś w centrum kraju przeciwnika.

Ponadto jeśli dysponujesz flotą, spróbuj dokonać desantu na tyłach wroga. Pamiętać należy tylko o tym, że armię wysłać możesz tylko z prowincji, w której masz port i tylko poprzez sektory morskie na które masz własne statki, a nie pływają po nich wrogie floty. Często można

Nazwa budynku	Wymagania
Master Bowyer	Citadel, Town Watch, Bowyer, Bowyers WS, Bowyers Guild
Master Foundry	Fortress, Gunpowder, Bell Foundry, Cannon Foundry
Master Gunsmith	Fortress, Gunpowder, Gunsmith, Gunsmiths WS, Gunsmiths Guild
Master Horse Breeder	Fort, Farmland 1, Horse Farmer, Horse Breeder, Horse Breeders Guild
Master Merchant	Citadel, Trading Post, Merchant, Merchants Guild
Master Metalsmith	Fortress, Iron, Metalsmith, Metalsmiths WS, Metalsmiths Guild
Master Shipbuilder	Citadel,Port,Shipwr., Dock., Gunpowder, Bell F., 0Cannon F., Compass, Shipbuilders G.
Master Siege Engineer	Citadel, Town Watch, Bowyer, Siege Engineer, Siege Engineers WS, SiegeEngineers
Master Spearmaker	Citadel, Town Watch, Spearmaker, Spearmakers WS, Spearmakers Guild
Master Swordsmith	Fortress, Town Watch, Spearmaker, Swordsmith, Swordsmiths WS, Swordsmiths
Merchant	Keep, Trading Post
Merchants Guild	Castle, Trading Post, Merchant
Metalsmith	Castle, Iron
Metalsmiths Guild	Fortress, Iron, Metalsmith, Metalsmiths WS
Metalsmiths WS	Citadel, Iron, Metalsmith
Military Academy	Fortress, Church, Cathedral, University
Military Academy	Fortress, Mosque, Grand Mosque
Monastery	Castle, Church
Mosque	Keep
Motte	Fort
Motte & Bailey	Fort, Motte
Port	Brak
Reliquary	Castle, Church, Monastery
Ribat	Keep, Mosque
Ringwall	Castle
Royal Court	Keep, Royal Palace
Royal Estate	Castle, Royal Palace, Royal Court
Royal Palace	Fort
Salt Mine	Salt
Salt Mine Complex	Salt, Salt Mine
Shipbuilders Guild	Citadel, Port, Shipwright, Dockyard, Gunpowder, Bell F., Cannon, Foundry, Compass
Shipwright	Keep, Port
Siege Cannon Towers	Fortress, Gunpowder, Bell Foundry, Cannon Foundry, Culverin Towers, M Foundry
Siege Engineer	Fort, Town Watch, Bowyer
Siege Engineers Guild	Castle, Town Watch, Bowyer, Siege Engineer, Siege Engineers WS
Siege Engineers WS	Keep, Town Watch, Bowyer, Siege Engineer
Silver Mine	Silver
Silver Mine Complex	Silver, Silver Mine
Spearmaker	Fort, Town Watch
Spearmakers Guild	Castle, Town Watch, Spearmaker, Speamakers WS
Spearmakers WS	Keep, Town Watch, Spearmaker
Swordsmith	Keep, Town Watch, Spearmaker
Swordsmiths Guild	Citadel, Town Watch, Spearmaker, Swordsmith, Swordsmiths WS
Swordsmiths WS	Castle, Town Watch, Spearmaker, Swordsmith
Tavern	Keep
Town Guard	Keep, Town Watch
Town Militia	Castle, Town Watch, Town Guard
Town Watch	Fort
Trading Post	Fort
University	Fortress, Church, Cathedral
Watch Tower	Brak

opanować w ten sposób niebroniony zamek, zacząć w nim produkcję jednostek i otworzyć drugi front.

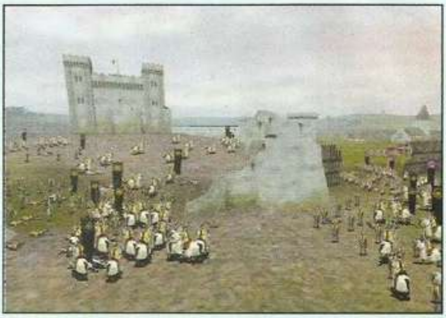
Jeśli tylko możesz, buduj flotę – zwłaszcza grając państwami o długiej linii brzegowej, jak Bizancjum czy Hiszpania. Panowanie na morzu to klucz do sukcesu na skalę globalną. W późniejszym stadium rozgrywki nie poradzisz sobie bez floty; możliwość przerzucania armii z jednego końca Europy na drugi to jeden z kluczy do zwycięstwa. Aby zdobyć zdecydowaną przewagę na morzu atakuj w ciągu jednej tury maksymalną ilość flot przeciwnika.

Poza tym staraj się przynajmniej jedną granicę oprzeć o „bezpieczną linię". Na wschodzie jest nią po prostu kraniec mapy (uwaga na inwazję Złotej Ordy), na zachodzie brzeg morski. Na południu w tym celu musisz usunąć Egipcjan i każdego, kto jeszcze się tam zdążył wepchnąć. Pozwoli Ci to z większym spokojem z tak zabezpieczonego rejonu przenieść poważniejsze siły do działań na głównych kierunkach ekspansji. Tak więc wybierając pierwsze cele swej agresji militarnej staraj się osiągnąć podstawowy strategiczny sukces jakim jest zabezpieczenie państwa z jednej choćby strony.

Przed bitwą

Wiadomo, że skład Twojej armii warunkują dostępne jednostki. Zawsze jednak staraj się koncentrować na kawalerii – im cięższej, tym lepiej. Pamiętaj, że w średniowieczu ciężka jazda nie miała godnego siebie przeciwnika. Przystępując do organizowania silnej armii, która mogłaby dokonać skutecznie podbojów stwórz silny korpus uderzeniowy złożony z jednostek kawaleryjskich. Cztery 40 osobowe oddziały stanowią siłę, która niemal bez względu na różnicę wielkości armii zapewni Ci zwycięstwo w bitwie. Oczywiście ogromnym marnotrawstwem byłoby przetrzebienie elitarnych oddziałów w nierównej walce więc nie atakuj zbyt silnego przeciwnika. Stosunek 1,5 na Twoją niekorzyść jest maksymalnym wyzwaniem, które można, przy silnej armii podjąć bez ryzyka dużych strat (chyba że walczysz z buntownikami, ich ilość nie ma właściwie znaczenia). Poza korpusem uderzeniowym – on będzie rozstrzygał losy bitwy – konieczny jest jeden kawaleryjski oddział odwodowy. Zawsze może się bowiem zdarzyć, iż staniesz w obliczu niespodziewanie kiepskiej sytuacji w jakimś miejscu i zamiast odrywać związane walką oddziały, będziesz mógł rzucić do boju odwód. Niestety, w **MTW** oddział królewski nie jest tak wydajną „maszynką do mielenia mięsa" jak analogiczna jednostka z ***Shoguna***. Oczywiście króla jest niezwykle ciężko zabić, co możesz wykorzystać posyłając go w najgorętsze miejsce, ale oddział przyboczny jest zbyt mały by zmienić losy średniej wielkości bitwy.

Jeśli chodzi o piechotę, to znakomitymi oddziałami przez długi czas są włócznicy (Spearmen) – a Bizantyjczycy dysponują niezrównaną piechotą bizantyjską (mają oni też kawalerię „nie do zdarcia", Kataphraktoi, których jednak zbyt szybko nie wybudujesz). Włócznicy nie dość, że mogą nawiązać walkę z kawalerią, to również nieźle radzą sobie w starciu z pieszymi oddziałami. Łucznicy sprawdzają się bardzo dobrze



w pierwszej fazie rozgrywki, później konieczne są oddziały o większej „sile ognia" – do armat włącznie. Pamiętaj, że łucznicy niewiele zdziałają w obliczu opancerzonych jednostek, jednak na występujące zawsze w dużych ilościach oddziały takie jak Peasants czy Urban Militia są znakomite. Takie słabe oddziały mogą zostać zmuszone do ucieczki w efekcie strat zadanych właśnie przez łuczników.

Jeśli konstruujesz armię ofensywną, maksymalnie dwie jednostki strzeleckie to wszystko na co powinieneś się zdecydować. Wystarczy to, żeby szachować wolne i słabo opancerzone jednostki. Większej ilości strzelców i tak nie wykorzystasz. W ataku bowiem trudno będzie i ich rozwinąć w odpowiednim szyku i miejscu. Tak więc w sumie pięć jednostek kawaleryjskich, cztery regimenty włóczników, dwie formacje strzeleckie – to optymalny skład każdej armii przeznaczonej do działań ofensywnych; pozostałe miejsca w armii wypełnisz najlepszymi dostępnymi oddziałami innych typów, np. Chivalric Sergeants, Feudal Knights. Taka konfiguracja pozwala na stosowanie ofensywnej, manewrowej taktyki na polu walki.

Z kolei armie przeznaczone do obrony statycznej (na przykład wobec przeważających sił wroga, organizowane ad hoc, lub starcia z lepiej wyposażonymi armiami) powinny większy nacisk położyć na tanią, a wydajną piechotę. Wówczas ona stanowi trzon muru, o jaki powinien rozbić się atak nieprzyjaciela, za nią zaś stoją jednostki strzeleckie, powodujące straty wśród atakujących nieprzyjaciół zanim dojdzie do właściwego starcia. Do ubezpieczenia skrzydeł wykorzystać powinieneś po jednym oddziale kawalerii na każdą flankę; alternatywnie, z jej braku, ustawione w czworobok oddziały włóczników mogą chronić boki formacji, aczkolwiek nie umożliwiają kontrataku. Nie od rzeczy jest też dodać oddział konnych łuczników – podjeżdżając na odległość strzału, zasypując wroga pociskami i wycofując się szybko mogą sprowokować go do niezorganizowanego ataku czy wręcz połamać szyki. Należy jednak pamiętać, że tego typu armia jest armią statyczną, działającą w ściśle zdefiniowanym szyku, i jakiekolwiek rozkazy zmuszające jej żołnierzy do biegania po polu natychmiast obniżają wartość bojową całego ugrupowania.

Bez pardonu

Najważniejszym aspektem gry **MTW** są bitwy. Co prawda komputer dość uczciwie wylicza wyniki starcia, jeśli zostawi mu się automatyczne rozstrzygnięcie bitwy (choć nie wiadomo czemu prawie zawsze produkuje Ci straty w armatach, co nie powinno mieć miejsca) – to jednak własnoręczne dowodzenie jest prawdziwą „solą tej gry". Przed każdym starciem dokładnie zapoznaj się z ukształtowaniem terenu. Jeśli bronisz się – ideałem jest strome zbocze na krawędzi mapy, do tego

porośnięte drzewami. Z kimkolwiek przyszłoby Ci walczyć w takich warunkach, pamiętaj o utworzeniu silnego centrum obrony. Tworzyć je muszą jednostki strzeleckie ustawione w dwuszeregach. Ustawianie przed nimi zapory z innych jednostek ma sens tylko wtedy, gdy zakładasz obronę bez opuszczania zajmowanych pozycji. Piesze oddziały takie jak Spearmen czy Mimitia Sergeants najlepiej walczą w stosunkowo głęboko urzutowanych formacjach (4 do 5 rzędów). Dlatego przed bitwą ustaw je w cztero lub pięcioszeregowych formacjach za plecami jednostek strzelających. O dziwo znakomicie sprawdzają się w bitwach katapulty czy magonele, więc niegłupie jest stosowanie tej „ciężkiej artylerii". Warto stosować pozorowane ataki kawaleryjskie aby rozbić atakującą formację. Uderzenia takie należy markować z boków, kiedy oddziały przeciwnika znajdują się jeszcze stosunkowo daleko od Twoich linii. Idealnie do takich manewrów nadają się konni łucznicy lub oszczepnicy. Kiedy wrogie oddziały zwrócą się ku Twoim harcownikom dokonaj odwrotu, poczekaj, aż wróg podejmie marsz i powtórz manewr.

Niebezpieczeństwo tej taktyki wiąże się z faktem działania na tyłach wroga. Jeśli Twoje jednostki mają niskie morale, tego rodzaju manewry odpadają. Pozorowany odwrót zamieni się w niekontrolowaną ucieczkę. Zaletą jest natomiast poszarpanie uporządkowanego szyku głównych sił. Poza tym dzięki temu, możesz dokładnie przyjrzeć się zawczasu rozlokowaniu poszczególnych typów oddziałów wroga w armii i masz czas aby dostosować swe ustawienie. Cel dla jednostek strzelających raczej winieneś wyznaczać sam. Ważne abyś wydał rozkaz pozostania na miejscu. Szczególną uwagę poświęcić należy ciężkiej artylerii. Najpiękniejsze jest w niej to, że wystrzelone pociski rykoszetują tworząc „uliczki" trupów w gęstym szyku przeciwnika. Dlatego więc staraj się wstrzelić w oddział, za którym maszeruje następny. W ten sposób zadasz przeciwnikowi większe straty. Pamiętaj żeby łucznicy zajmowali się tylko nieopancerzonym motłochem, kusznicy silnie opancerzonymi żołnierzami, a ciężką artylerię rezerwuj dla elitarnych oddziałów. Jeśli dysponujesz znaczącą liczbą jednostek strzelających czasami warto poświęcić jeden ze swoich oddziałów do dokonania samobójczej szarży u podnóża zbocza. Taka jednostka zatrzyma w większości przypadków pochód wroga wystawiając go przez dłuższy czas na ostrzał.

Podstawowym manewrem rozstrzygającym losy wszystkich bitew jest szarża. Aby uczynić ją maksymalnie efektywną, postaraj się związać wszystkie oddziały wroga walką. W tym momencie niezbędne jest odpowiednie wyczucie czasu. Pamiętaj, że rezerwując najsilniejsze oddziały do dokonania szarży, do walki kierujesz słabsze jednostki, które nie dotrzymają długo pola. Dlatego szarżę przeprowadzić należy w chwili, gdy wrogie oddziały utraciły zdolność manewrową. Szarża jest najbardziej skuteczna, gdy dokonuje się jej z flanki lub z tyłu atakowanej jednostki. Istotne jest by wystrzegać się szarżowania pod górę.

Jeśli dobrze przeprowadzisz natarcie, po chwili pierwsze oddziały przeciwnika powinny rejterować. Ścigaj je tylko przez chwilę, to pozwoli Ci zyskać dystans do powtórnej szarży. Dopiero gdy cała armia przeciwnika ucieka, trij uciekinierów bez litości. Newralgicznym elementem starcia jest morale i poziom zmęczenia. Staraj się więc za wszelką cenę zabić dowódcę wrogiej armii. Jeśli przeciwnik dysponuje na przykład dużym oddziałem ciężkiej kawalerii a Ty masz tylko przetrzebiony oddział lekkiej jazdy, staraj się sprowokować wroga do pościgu i uciekaj jak długo możesz w kierunku innym niż Twoje główne siły. Być może stracisz w końcu mały oddział ale elitarny oddział przeciwnika nie dotrze na czas na pole walki albo dotrze tam zmęczony. Jeśli walczysz z dużą armią, która otrzymuje posiłki – nie podejmuj przedwczesnego pościgu. Co z tego, że Twoi wojacy wybiją do nogi pierwszą falę wroga, skoro do przeciwległego krańca mapy dotrą w chaotycznym szyku i nadzieją się na wypoczęte oddziały.

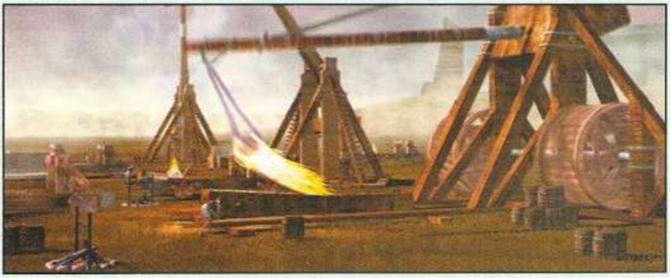
Dyscyplina i konsekwencja to klucz do sukcesu – stąd po zwycięstwie nad pierwszą falą ważny jest powrót na pozycje. Co istotne, takie spokojne „poprawianie" szyku ma się odbywać niespiesznie. Nie forsuj oddziałów szybkim marszem – bieg czy galop rezerwuj wyłącznie dla szarży.

Aby skutecznie atakować, dobrze jest mieć dużo mobilnych jednostek. Samą kawalerią nie zwyciężysz, ale stanowi ona najważniejszy element armii. Bardzo dobrze sprawdza się taktyka oparta na skoncentrowanym ataku na słabszą flankę przeciwnika. Posiadając ruchliwe oddziały warto zatem pokusić się o obejście przeciwnika. Ten manewr ma jednak szansę powodzenia jedynie z oddziałem o wysokim morale i jest przydatny szczególnie gdy wróg dysponuje ciężką artylerią. Warto zaryzykować aby ją zniszczyć.

Pamiętaj, że sukces w bitwie nie polega jedynie na pokonaniu przeciwnika. Chodzi o to aby zwyciężyć przy minimalnych stratach własnych. Oszczędzaj więc jak tylko możesz elitarne oddziały.

Zdobywanie grodów

Istotnym elementem w **MTW** są różnego rodzaju twierdze. Generalnie bardziej korzystne jest prowadzenie oblężenia niż bezpośredni szturm. Straty żadne, a koniec końców zamek padnie. Jeśli jednak zależy Ci na czasie, szczególnie, gdy wdajesz się wbrew woli Stolicy Apostolskiej w wojnę z katolickim krajem, warto pomyśleć o ciężkim sprzęcie oblężniczym. Pamiętaj o ustawieniu go w optymalnym miejscu, bo w trakcie bitwy nie przesuniesz już go. Ponieważ obrońcy razić będą Twoje wojska z murów, bądź ze swej artylerii, warto przed swoimi „stanowiskami ogniowymi" ustawić wabia. Idealnie nadają się do tego kiepskie i tanie jednostki w luźnym szyku. Nakaż im biegać na granicy skutecznego ognia nieprzyjaciela. Dzięki temu Twoje maszyny miotające nie będą narażone na straty i prowadzić będą szybki ostrzał. Koncentruj ich ogień na jednym celu. W pierwszej kolejności warto wyeliminować szczególnie uciążliwe wieże – to z nich obrońcy się ostrzeliwują. Jeśli starczy Ci pocisków wykorzystaj je po uczynieniu wyłomu na przerzedzenie oddziałów obrońców. Potem wystarczy już dobić obrońców – i tak, prowincja po prowincji, zjednoczyć całą Europę pod własnym sztandarem. ❐



MIGHT AND MAGIC 9

Lusiek

Dziewiąta część *Might and Magic* nie należy do najłatwiejszych, dlatego też wielu osobom przyda się zapewne kompleksowy poradnik wprowadzający w świat gry i informujący jak w nim przeżyć. Poniższy opis składa się w zasadzie z trzech części: właściwego opisu przejścia gry, opisu rozwiązań dostępnych przygód pobocznych, a także zbioru porad, które prawidłowo zastosowane mogą ułatwić nieco zabawę.

PRZEJŚCIE GRY

Isle of Ashes

1 – start
2 – kapliczka
3 – Forad Darre
4 – Yrsa the Troll
5 – ważki
6 – zamknięte drzwi
7 – przystań
8 – Verhoffin Ruins

Uwaga!!! Użyte na mapach oznaczenia są każdorazowo objaśnione w przypisach. Stałym elementem są tylko symbole pułapek (granatowy „X") oraz czarnych skrzyń (czerwona kropka).

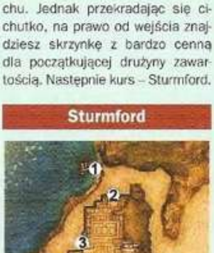
OŁTARZE

Poruszanie po krainie Chedian znaczaco ułatwi czar „Town portal". Przerzuca on drużynę do magicznego ołtarza w najbliższym mieście, a wraz ze wzrostem magicznej mocy bohaterów – w dowolnie wybranym mieście. Warunkiem użycia jest odkrycie danego ołtarza w trakcie swych przygód i dotknięcie go. W miastach: Sturmfordu, Drangheimu i Thjorgardu ołtarze znajdują się na dworach jarlów. W Guberlandzie ołtarz służy za... stół w jednym z budynków przy wschodnim murze miasta. W Thronheimie znajdziesz go w świątyni. Frosgardzki ołtarz ukryty został na tyłach sklepu z artykułami magicznymi.

Misja: wydostać się z tej zapomnianej przez boga wyspy. W tym celu drużyna z punktu (1) rusza przed siebie, zmieniając po drodze w kupkę kości kilka pomniejszych szkieletów oraz odkrywając mało użyteczną kapliczkę (2). Opuszczenie tego miejsca wymaga rozmowy z autochtonem – Foradem Darre (3), który z kolei wyśle Ciebie do lokalnej wiedźmy (4). Po oczyszczeniu dla Yrsy pobliskiego, okupowanego przez latające owady terenu (5 – jest tam też skrzynia), uraczy Cię ona historią o ratowaniu świata przed hordami barbarzyńców. Wyjaśni też konieczność przyłączenia do drużyny Forada.

Ruszaj z nim do drzwi (6), opędzając się od szkieletorków. Klucz do zamkniętych drzwi ma, jakżeby inaczej, Yrsa. Po naciśnięciu przycisku na postumencie Twój pobyt na wyspie się skończy, dlatego warto najpierw otworzyć znajdującą się za plecami skrzynkę. Warto też na chwilkę wskoczyć do ponurych ruin twierdzy (patrz – mapa Verhoffin Ruins). Każdy przebywający tam potwór jest w stanie bardzo szybko wysłać Cię do piachu. Jednak przekradając się cichutko, na prawo od wejścia znajdziesz skrzynkę z bardzo cenną dla początkującej drużyny zawartością. Następnie kurs – Sturmford.

Sturmford



1 – przystań
2, 3 – bramy miasta
4 – kapliczka
5 – Anskram Keep
6 – droga do Drangheim

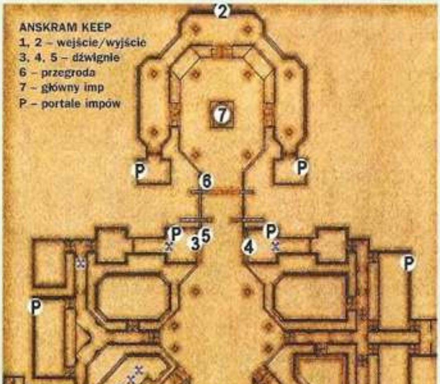
Pierwsze z sześciu miast, jakie napotkasz na swojej drodze. Z przystani (1) wejdź do miasta przez jego północną (2) lub zachodnią bramę (3). Najważniejszym celem jest oczywiście wizyta u jarla. Bjarni rezyduje w masywnym budynku niemal w środku miasta. Misje, od których wypełnienia uzależnia swe uczestnictwo w sojuszu, to oczyszczenie Anskram Keep i uwolnienie sturmfordzkiego generała z więzienia w Drangheim.

Anskram Keep

Wejście do twierdzy jest zamknięte. Na jej dziedzińcu i tyłach czają się dwa bazyliszki, jeden pilnuje skrzyni ze skarbem. Aby wejść do środka musisz kilka razy uderzyć w naruszony zębem czasu narożnik fortu. Wewnątrz drużyna napotka impy, a także kilka żuko-podobnych robali (w głównej sali i jednym z magazynów twierdzy czają się także ich duże i znacznie bardziej niebezpieczne typy). Drużyna na 3-4 poziomie doświadczenia powinna jednak poradzić sobie z mieszkańcami twierdzy.

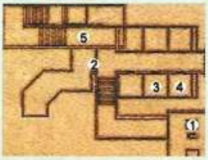
Uwaga! Udający się do Twierdzy Anskram powinni, oprócz zaopatrzenia się w napoje leczące, potężne czary i odwagę, zainstalować też poprawkę do gry. W innym przypadku błąd programistów może uniemożliwić poprawne wykonanie zadania dla jarla Sturmford.

Aby oczyścić twierdzę należy zniszczyć osiem portali przyzywających impy z piekła (P), zabijając wychodzące z nich potworki. Przełączenie dźwigni oznaczonych (3) i (4) umożliwi poruszanie się między dwiema częściami lochu bez wychodzenia na zewnątrz, przy użyciu obsługujących ruch przegrody dźwigni (5) i (6). Zniszczenie portali wyciągnie z ukrycia „szefa" impów, który wyłoni się w punkcie (7). Pierwszy poważny quest z głowy! Nagrodę odbierzesz u Jarla. Czas spełnić drugą z jego próśb.



Drangheim prison

Poziom 1 więzienia



3 – tajne przejście
6 – dźwignie otwierające cele
7 – brat kucharza
8 – generał
9 – schody w dół

Jak na obiekt wojskowy przystało, więzienia strzegą idioci – za to dość dobrze uzbrojeni i opancerzeni, zatem bez mniej więcej dziesięciu poziomów na karku nie warto prosić ich do tańca. Jeżeli w odpowiedzi na pytania strażnika (1) zaprzeczysz w miły sposób, to otrzymasz przepustkę umożliwiającą swobodne poruszanie się po obiekcie. Dokładna penetracja więzienia jest wskazana choćby ze względu na łatwą do znalezienia czarną skrzynię z cenną zawartością. Kucharz (2) po szczerej rozmowie okaże się pomocny. Poprosi o uratowanie z celi jego brata oraz wskaże tajne przejście na niższy poziom (3 – w celi z krową). Mniejsza z tym jak – schodami (5) czy tajnym przejściem (3) – dostać się musisz do miejsca, gdzie trzymany jest generał, czyli na drugą mapkę. Dźwignia (6) za jednym zamachem uwalnia generała i brata kucharza. Wojskowy rusza za drużyną, zaś Twoja droga ucieczki prowadzi przez (3) lub (9). Uciekać można także na dół dzięki drabinie w kuchni. Najniższy poziom opanowany jest przez wojownicze robaczki, znane już z Twierdzy Anskram. Dla mało doświadczonej drużyny wydostanie się tą drogą, przez tajne przejście w północno – zachodniej części lochu, może być jedynym sposobem uniknięcia walk ze strażnikami. Prócz wyjścia prowadzącego do studni pobliskiej wioski i kilku skrzyń z marnym łupem, nie ma tam jednak nic ciekawego. Generał jest wolny, a Ty możesz odebrać nagrodę od jarla Sturmford.

Drangheim

1 – przystań
2 – brama miasta
3 – kociołek
4 – wioska
5 – obóz bandytów
6 – Drangheim Prison
7 – ognisko
8 – Chasm of the Dead
9 – droga do Sturmford

Biedny zestresowany jarl. Nie dość, że wojna ze Sturmford wisi w powietrzu, to do tego jego właśni poddani kwestionują uprawnienia ich pana do rządzenia. Pierwszym zadaniem jest mały sabotaż: dezaktywacja mechanizmów obronnych Twierdzy Anskram. Kluczem otrzymanym od jarla otworzysz zamkniętą dotąd klapę w centralnej wieży i drogę do mechanizmu mostu zwodzonego. Aby przestał

KREACJA POSTACI

Możliwości kreacji drużyny są niewielkie. Graczowi pozostawiono wybór jedynie co do tego, czy woli, by dana postać posługiwała się mieczem, czy siłą magiczną. Masz zatem do wyboru mięśniaków i adeptów. Dopiero w kolejnych etapach gry dwukrotnie przyjdzie Ci wybierać ścieżkę rozwoju dla każdej z postaci, mając do dyspozycji: najemnika, krzyżowca (pierwszy awans); paladyna, rangera, zabójcę, gladiatora, maga, licza, kapłana oraz druida (drugi awans).

Jest w kim wybierać. Każda z postaci może uczyć się sobie tylko właściwych umiejętności i osiągać w nich mistrzostwo niedostępne innym klasom. I tak, kapłan nigdy nie zostanie arcymistrzem w kanonie magii ciemności. Mag nigdy nie nauczy się nosić tarczy (choć tę umiejętność zyska po awansie kapłan), arcymistrzem broni miotanej może być tylko zabójca. Nie polecam ścieżki druida, który nie osiąga zbytniej biegłości w magii. Awans na zabójcę i gladiatora jest dużo łatwiejszy niż na paladyna i rangera. Wybór zależy od Twoich indywidualnych potrzeb, w końcu to gra RPG, drużyna musi być taka, byś się z nią jak najlepiej czuł i identyfikował.

Jednak kilka aspektów jest wspólnych dla każdego typu rozgrywki:

- Jeśli lubisz samodzielną grę, a ten opis stanowi dla Ciebie jedynie pomoc w szczególnie trudnych momentach, nie powinieneś żałować punktów na spostrzegawczość (perception). Spostrzegawcza postać zauważy zarówno pułapki, jak i tajne przejścia. Kto wie, może odkryjesz w grze więcej, niż komukolwiek się udało.
- Warto zainwestować w umiejętność „learning" już na początku gry. Postaciom z wysokim poziomem wyszkolenia w tej umiejętności znacznie szybciej przybywa doświadczenia – będą one silniejsze niż reszta drużyny.
- Przynajmniej jedna postać w grupie powinna być mistrzem rozbrajania pułapek i mieć tą cechę rozwiniętą lub sztucznie dopaloną do poziomu ok. 14. Powód? – czarne skrzynie z niezwykle cennymi artefaktami. Są dobrze chronione przed niepowołanymi gośćmi, a żeby dobrać się do ich zawartości drużyna musi przeżyć.
- Niezbędne na początku gry jest wyposażenie wszystkich postaci w zdolność posługiwania się łukiem. Znacznie ułatwia to życie, a postacie posługujące się magią nie są tak bezużyteczne bez znajomości silnych czarów i posiadania dużej liczby punktów magii.
- Klawisz [F] wywołuje okno ustawienia drużyny. Z tyłu powinny stanąć osoby posługujące się bronią miotaną, magią, jednostki słabsze fizycznie. W pierwszej linii najlepiej ustawić osoby z najsilniejszą zbroją oraz... najemników w roli mięsa armatniego. Jeśli lubisz walczyć w czasie rzeczywistym pamiętaj, że wróg z reguły zachodzi drużynę od flanki i może z łatwością zabić postacie z drugiej linii.
- Jeśli to możliwe, gorąco polecam jak najszybsze wytrenowanie do mistrzostwa umiejętności posługiwania się włócznią. Wojownik staje się prawdziwą maszynką zagłady, gdy w jednej ręce dzierży miecz, a w drugiej włócznię. Odbywa się to kosztem jego zbroi (nie nosi tarczy), ale od czego są magiczne amulety...
- Największym wrogiem w **M&M 9** jest... brak gotówki. Szkolenia na wyższe poziomy są horrendalnie drogie. Dlatego warto zabierać wszystko co na drzewo nie ucieka i sprzedawać to w sklepach (przydatna okazuje się umiejętność „merchant"). Dodatkowym źródłem godziwego zarobku mogą być przedmioty tworzone przez Twoich mistrzów magii czarem „Enchant Item" rzucanym na dobrej jakości, niemagiczne przedmioty.
- Stawki trenerów są złodziejskie! Na szczęście są w grze dwa miejsca, gdzie za pół ceny można promować drużynę na wyższe poziomy doświadczenia. Tymi miejscami są: pierwsze piętro tawerny w mieście Thjorgard i siedziba trenera w mieście Frosgard.
- Najemnicy są całkiem przydatni. Pomagają za niewielkie w sumie pieniądze. Szczególnie cenni są ci, którzy posiadają zdolność reperacji przedmiotów – naprawienie magicznego ekwipunku kosztuje majątek, jeśli się zepsuje.

on stanowić problem wystarczy uderzyć w dwa dobrze widoczne łańcuchy oraz przełączyć mało widoczną dźwignię pośrodku. Rozwiązaniem drugiego problemu jarla jest podróż do Chasm of The Dead (8), gdzie spoczywa starożytna korona – symbol władzy jarlów – Crona Kiga.

Chasm of the dead

Wejście do tych lochów z drużyną na niższym niż 17-20 poziomie doświadczenia jest samobójstwem. Loch zamieszkują nieumarłe stwory: mumie, ghule, zombie i szkielety. Raz zabite potrafią wstawać i atakować drużynę od tyłu. Na wąskiej górskiej ścieżce, w czasie drogi do doliny, drużyna atakowana będzie też przez bardzo silne widmowe stwory. Warto iść powoli tyłem, gdyż pojawiają się one pojedynczo w miarę schodzenia. Sposobem ich ominięcia jest spadnięcie w dół z aktywnym czarem „Feather fall". Crona Kiga (3) znajduje się w centrum komnaty pełnej sarkofagów z mumiami. Można ją wydostać albo wpadając do środka i biegiem uciekając („Town portal"), albo wywabiając mumie w małych grupach na zewnątrz.

Guberland

1 – przystań
2 – brama miasta
3 – cyrk
4 – Dook's Castle
5 – wiedźma
6 – para podróżnych
7 – Temple of Honk

Miasteczko jest tak nudne, jak jego nadęty jarl, który żąda dwóch rzeczy: przyniesienia mu starożytnej księgi oraz udowodnienia, żeś w ogóle wart jego zachodu. Księga znajduje się w Lindisfarne, w akademii szkolącej wojowników – Akademii Ta'sar

Akademia Ta'sar

Book of Rules można zdobyć na dwa sposoby: ambitny – przez kładzenie odpowiednich ksiąg na odpowiednich postumentach na trzech piętrach biblioteki (4), lub mniej ambitny, lecz znacznie zdrowszy dla nerwów – wystarczy udać się pod regał, z którego wystaje książka (5), wepchnąć ją na miejsce i zabrać Księgę z otwartego w ten sposób tajnego pokoju.

W celu wykonania drugiego zadania udać się musisz do guberlandzkiego cyrku (3). Zadanie dla jarla wypełnione zostanie przez przewyższenie wiedzą nadętego człeka zwanego Ivan the Smart. Poprawne odpowiedzi to: Sturmford i Drangheim, Verhoffin, Hallenhalt, Hubris, thjorad służy do tworzenia przedmiotów o magicznych właściwościach, cesarza zamordowali jego właśni ochroniarze, zaś najmądrzejszy na świecie jest... Ivan the Smart. Pokonany chwalipięta napisze list, potwierdzający Twój geniusz, co wystarczy do przekonania jarla.

Thjorgard

1 – przystań
2, 3 – bramy miasta
4 – kapliczka
5 – kociołek
6 – Thjorad Mines
7 – Training Hall
8 – Magreeb Spawn
9 – Thing
10 – droga do/z Frosgardu
11 – droga do/z przełęczy

Pierwszym zadaniem w tym pięknym mieście jest odnalezienie tawerny. Na jej pięterku gnieździ się tzw. „czarny rynek" – czyli trójka handlowców oferujących towary i usługi po niższych cenach. Na szczególną uwagę zasługuje trener, który wyszkoli naszych bohaterów za połowę ceny, jednak tylko do 25 poziomu. Jarl tego mias-

CHASM OF THE DEAD
1 – wejście/wyjście
2 – instrukcje transformacji w licza
3 – Crona Kiga

AKADEMIA TA'SAR
1 – wejście/wyjście
2 – dźwignia otwierająca pobliskie tajne przejście
3 – dźwignia otwierająca skrytkę z dwiema skrzyniami
4 – księgi o prowadzeniu wojny
5 – tajne przejście za regałem

ta zleci tradycyjnie już dwa questy. Poprosi o wyjaśnienie przyczyn przestoju w kopalni magicznej rudy oraz o odzyskanie od mnichów z Lindisfarne artefaktu o nazwie Thjorad.

Thjorad Mines

Produkcja w kopalniach stoi, a wraz z nią ekonomia całego Thjorgardu. Przyczyny są trzy: nędzne narzędzia górników, zepsuta maszyna do przetapiania rudy, słaba konstrukcja niektórych rejonów jaskini. Kilka kroków od wejścia stoi zatroskany krasnolud (2), który zagadnięty poprowadzi Cię do miejsca, gdzie jaskinia grozi zawaleniem (3). Cóż, eksperymentować najlepiej na sobie. Kilka ciosów w podłoże wyśle drużynę na zwiedzanie niższej partii kopalń, zamieszkałych przez troglodytów. Powinieneś bez trudu przebić się przez ich szeregi z powrotem na górę. Drzwi w punktach (4) i (6) „otworzą się" dopiero po usunięciu blokujących je metalowych sworzni.

Komnatę numer (5) zajmuje wielka, zepsuta maszyna. Krasnolud w sąsiedniej, okrągłej jaskini może nam coś o tym opowiedzieć. By naprawić ten kawał złomu konieczna jest podróż do miasta i odnalezienie kolejnego brodacza, zwanego Hjarrand the Fixer. Rezyduje on w domu w południowo-zachodniej części miasta. Wystarczy porozmawiać z nim i zapłacić niemałą sumkę, by ruszył do kopalni. Po ponownym spotkaniu z nim na miejscu poinformuje Cię, że niezbędny jest kolejny kurs do miasta (dzięki programistom za czar „Town Portal") i kupienie części zamiennych w sklepie zbrojmistrza. Przed wyruszeniem pamiętaj o otwarciu wskazanej przez krasnoluda klapy i zabraniu uszkodzonej części. Kupiec wymieni ją za darmo, pozostanie zatem tylko zainstalować ją z powrotem we wnętrznościach maszyny z kopalni.

Teraz czas na zagłębienie się jeszcze bardziej we wnętrza kopalni. Poprosi o to kranolud w punkcie (7). Narzędzia jego górników nie mogą przegryźć się przez wyjątkowo twardą skałę, która znajduje się w punkcie (8). Po przebiciu przejścia – uwolnisz czerwonoskórą demonicę Eborę. Kamienie przy wejściu należy dokładnie zniszczyć, gdyż zostawienie kilku może powodować, niezaliczenie zadania przez krasnoluda. Produkcja thjoradu zostaje wznowiona, jarl będzie zadowolony.

Jedynym nie spenetrowanym obszarem lochów pozostaje ich południowa, najobfitsza w rudę

THJORAD MINES
1 – wejście/wyjście
2 – krasnolud
3 – zawał
4, 6 – pancerne drzwi umocowane sworzniami
5 – zepsuta machina
7 – krasnolud
8 – bariera z twardej skały
9 – zabarykadowana część kopalni

część. Barierę z desek wbrew pozorom da się pokonać, strzelając przez szczelinę w widoczną w oddali beczkę. Kolejne przeszkody usuniesz: wyjmując metalowe sworznie z barykady, odkręcając zawór z wodą, przechodząc przez zator górą po przewróconym stemplu górniczym czy też – w końcu – niszcząc kolejną beczkę i powodując wybuch likwidujący ostatnią przeszkodę. Gunnar Thjorsmith w dzielnicy handlowej miasta oferuje pokaźne sumy za każdy kawałek thjoradu, zatem warto go wypatrywać!

Lindisfarne

1 – przystań
2 – kapliczka na piętrze budynku
3 – studnia
4, 6, 8 – kociołek
5 – Ta'sar Academy
7 – klasztor
9 – leże smoka

Mnisi z klasztoru (7) nie posiadają skarbów, są za to godnymi przeciwnikami. Można ich pozabijać i odzyskać artefakt jarla, lecz szybszym sposobem jest odwrócenie ich uwagi. Wspiąwszy się po drabinach na dzwonnicę, pociągnij (w kolejności od lewej) za liny numer 1-5-2-4-3. Strażnicy Thjoradu udadzą się na codzienne modlitwy, a artefakt zniknie w kieszeniach Twej drużyny.

Thronheim

1 – przystań
2, 3 – bramy miasta Thronheim
4 – kapliczka
5 – tunel łączący Thronheim i Thjorgard
6, 9 – kociołek
7 – Inventa Storca
8 – droga do Frosgardu
10 – tunel prowadzący do Yorwick

Aby zyskać pomoc pięknej i zimnej Kiry, musisz wykonać dwa zadania.

Pierwsze jest banalnie proste: w celu pozbycia się wyznawców boga-gąsiora przejdź się na przystań. Zagadnięty przewoźnik będzie bardziej niż chętny do pomocy w wysłaniu fanatyków jak najdalej. Wystarczy jeszcze tylko obejść miasto i przekonać trzech ubranych na biało kapłanów, by stawili się w dokach.

Drugie zadanie polega na ponownym odkryciu i przetarciu drogi przez starożytną przełęcz (5), łączącą kiedyś Thronheim i Thjorgard. Zamieszkują ją silne potwory, zatem optymalnym rozwiązaniem będzie posiadanie drużyny znacznie powyżej 20 poziomu doświadczenia. Droga przez przełęcz nie jest zbyt skomplikowana, jedynie dość żmudna ze względu na ciągłe walki.

ROZKŁAD KURSOWANIA STATKÓW

STURMFORD:

Poniedziałek	brak
Wtorek	Drangheim
Środa	brak
Czwartek	Drangheim
Piątek	Drangheim
Sobota	Drangheim
Niedziela	Drangheim

DRANGHEIM:

Poniedziałek	Guberland
Wtorek	Sturmford
Środa	Guberland
Czwartek	brak
Piątek	Sturmford
Sobota	Guberland
Niedziela	brak

GUBERLAND:

Poniedziałek	Lindisfarne
Wtorek	Isle of Ashes
Środa	Thronheim
Czwartek	Thjorgard
Piątek	Frosgard
Sobota	Drangheim
Niedziela	Sturmford

THRONHEIM:

Poniedziałek	Isle of Ashes
Wtorek	Thjorgard
Środa	Drangheim
Czwartek	Sturmford
Piątek	Guberland
Sobota	Lindisfarne
Niedziela	Frosgard

THJORGARD:

Poniedziałek	Sturmford
Wtorek	Drangheim
Środa	Frosgard
Czwartek	Guberland
Piątek	Lindisfarne
Sobota	Isle of Ashes
Niedziela	Thronheim

FROSGARD:

Poniedziałek	Lindisfarne
Wtorek	Thronheim
Środa	Sturmford
Czwartek	Guberland
Piątek	Thjorgard
Sobota	brak
Niedziela	Drangheim

LINDISFARNE:

Poniedziałek	Drangheim
Wtorek	Sturmford
Środa	Guberland
Czwartek	brak
Piątek	Thronheim
Sobota	Thjorgard
Niedziela	brak

Frosgard

Jarl Frosgardu ma zbyt wiele zajęć, aby myśleć o wojnie. Jeśli chcesz przekonać go do pomysłu sojuszu przeciwko hordom Tamur Lenga, musisz uwolnić go od lodowego olbrzyma oraz znaleźć sposób na oczyszczenie portu z lodu.

Drugie zadanie jest dziecinnie łatwe. Na północnym zachodzie miasta odnajdź człowieka, którego zawodem jest puszczanie sztucznych ogni. Poproszony o dostarczenie do portu beczki z tymi wybuchowymi materiałami, z radością przystanie na to, w zamian za odpowiednią sumę. Beczka ostrzelana z łuków zniszczy większość kry, a resztę tak osłabi, że wystarczy kilka strzałów by port stał otworem dla statków.

Fort Yanmira

Lodowy olbrzym Yanmir nie dość, że wielki jak dom, to w dodatku odporny jest na wszelkie ciosy. Na nic zdadzą się tu klasyczne „środki perswazji". Penetruj zatem jego twierdzę po cichu, nie rzucając się w oczy panu lodowych włości. Warto pamiętać o czarnej skrzyni w północnej komnacie i skarbcu na południu. Gdy znudzi Cię wybijanie potworów, po uwolnieniu dzieci z punktu (4) kluczem z (3) – znajdź tajemne przejście za regałem (5) prowadzące pod zamek. Kilka uderzeń w podpory i podłoga w korytarzu za Tobą zniknie. Teraz wystarczy poczekać, aż obchodzący regularnie swe włości Yanmir sam wdepnie w otwór lub zwabić go tam. Bardzo przydatny może się tu okazać czar „Feather fall". Gdy gigant spadnie, odbierz ostatnią nagrodę od jarla Frosgardu.

Narada wojenna

Czas gotować się do wojny! Jednak zamiast myśleć o nadciągających hordach barbarzyńców, Sturmford i Drangheim znów wzięły się za łby! Po otrzymaniu wiadomości od posłańca udaj się do obu zwaśnionych jarlów. Następnie odwiedź Kirę, celem spisania traktatu pokojowego. Kolejna rozmowa z władcami wojowniczych księstw spowoduje podpisanie traktatu i rozwiąże problem.

W zamku Kiry w Thronheim zacznie się narada. Przerwie ją przepychanka i pojawienie się Yrsy. Tym razem trollica zażyczy sobie zaspokojenia zachcianek jej córki. Boże, to ma być przeznaczenie?!? Diabli pomiot Yrsy rezyduje w okolicy północnych wrót miasta Thronheim. Ucieszy ją jedynie czerwony smok – główna nagroda na zawodach Thingu.

Dzielny bohaterze nie masz wyjścia. Ruszaj zatem na północny zachód Thjorgardu, gdzie mieszkańcy oddają się uciechom (9). Nie zapomnij wykupić bilety u „menadżera". Gry są stosunkowo proste: pokaz siły orka (klikasz na nim najsilniejszą postacią), napędzanie stateczku na wodzie strzałami z łuku, tłuczenie gęsi spacją, pokaz siły przez uderzanie w dzwon (najsilniejszą postacią), wygrana w „niebieskie i żółte" czy – w końcu – odgadnięcie prawidłowej kombinacji „kolorowych kamieni". W dwóch ostatnich konkurencjach trzeba nieco ruszyć głową, a w ostatniej – mieć dużo szczęścia. Bilety nie są drogie, ilość prób nieskończona, instrukcja obsługi u „menadżera" – zatem powodzenia. Wygrane maskotki zamień u biletera na smoczka i oddaj go córce Yrsy. Narada może być kontynuowana. Gdzie są wszyscy? Strażnik komnat Kiry wyjaśnia, że wyruszyli powstrzymać armię Tamura, nacierającą na Yorwick. Za nimi!

Connecting Tunnel

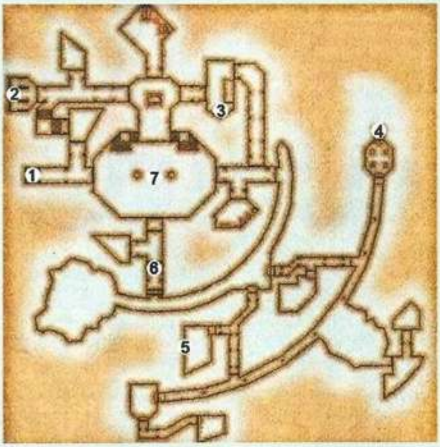
Do Yorwick dostaniesz się jedynie poprzez labirynt pełen wampirów i innych przeciwników. Dla zainteresowanych dodam, że w południowych tunelach znaleźć można liczną grupę krwiopijców, pilnujących czegoś w rodzaju świątyni. Na szczycie, w sarkofagu, znajduje się czarna skrzynia. Poza tym przebijaj się w kierunku północno-zachodnim.

Yorwick

1 – wejście/wyjście do/z tunelu
2 – laboratorium czarodzieja
3 – kapliczka
4, 5 – kociołek
6 – wioska
7 – drugie wejście/wyjście do/z tunelu
8 – pracownia licza

Z tuneli wydostaniesz się w punkcie (1). Czeka Cię tam bardzo silny komitet powitalny składający się z widm. Warto dla poratowania zdrowia i życia schronić się w krytycznych chwilach z powrotem w tunelu. W wiosce trwa regularna bitwa, na którą, niestety, mocno się spóźniłeś. Gdzie idą martwi wojownicy? Najszybciej przekonasz się, skacząc z wysokiej skały, łaskocząc smoka w ogon, szukając skarbów na dnie oceanu, krótko mówiąc – umierając.

FROSGARD
1, 2 – szlaki z Thronheim i Thjorgardu.
3 – wejście do miasta.
4 – kapliczka.
5 – teleport do podniebnego fortu Yanmira.
6, 7 – kociołki.
8 – gigantyczne drzewo (dodaje szybkości), Green Man.
9 – Dungeon of Secrets.
10 – opuszczona świątynia.



FORT YANMIRA
1 – wejście/wyjście.
2 – hint, jak pozbyć się wielkoluda.
3 – klucz Yanmira na tronie. Otwiera klatki z uwięzionymi dziećmi oraz drzwi.
4 – drzwi, za nimi teleport do Frosgardu.
5 – ukryte za regałem tajne przejście.
6 – niewielka wada konstrukcyjna.
7 – olbrzym Yanmir.

Arslegard

Miasto bogów. Tylko czemu ten denerwujący odźwierny nie chce Cię wpuścić! Potrzebuje dowodu Twego przeznaczenia, tytułowego Writ of Fate. Teleportuje drużynę do labiryntu, gdzie potwierdzisz prawo do bycia bohaterem i zbawcą ludzkości.

Dark Passage

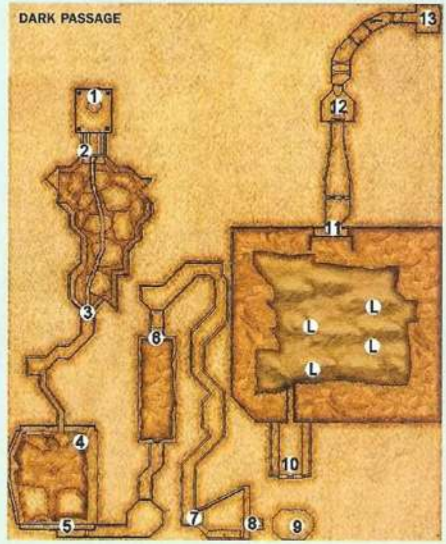
Mroczne przejście jest zbiorem kilku zagadek logicznych oraz watahy silnych potworów, lecz na tym etapie gry nie powinny stanowić one dla drużyny zbytniego zagrożenia. Pierwsza zagadka czeka na Ciebie zaraz za wejściem (2). Prawidłowa kolejność wciskania figurek to: szkielet – banshee – licz – zombie – banshee – licz – zombie – szkielet. Mosty ustawią się na jednej wysokości, otwierając przejście dalej (3).

Aby przedostać się przez drzwi w punkcie (5), musisz udać się wąską, górską ścieżką na górę i aktywować figurkę szkieletu (4), a następnie wrócić do kryształu, unikając śmiercionośnych promieni. Drzwi w punkcie (6) otwierają się po zabiciu strażnika. We wschodniej ścianie komnaty znajduje się tajna skrytka.

W (7) zanurkuj. Pływając po okolicy (8), musisz odnaleźć i zabić potwora morskiego. Otworzą się podwodne drzwi prowadzące do teleportu – kryształu na piaszczystej wyspie w następnym pomieszczeniu (9), a zabicie kolejnej wodnej bestii usunie klatkę. Drużyna zostanie przeniesiona do (10) i zaatakowana przez stado monstrów.

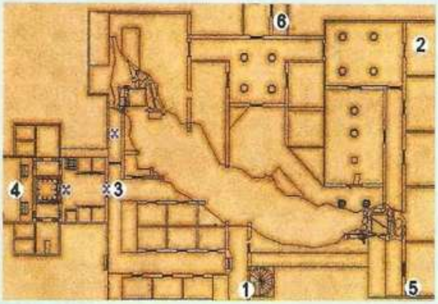
Kolejna próba wymaga nieco znajomości fizyki, a dokładniej zasady – kąt padania jest równy kątowi odbicia. Musisz tak ustawić cztery lustra, by promień światła, wystrzeliwany przez dotknięcie postumentu w południowej części sali, trafiał w kryształ umiejscowiony przy drzwiach na północy (11). Po udanej próbie zamknięte drzwi otworzą się wraz z kilkorgiem innych, za którymi znajdziesz skrzynie i silne potwory.

Czeka Cię ostatnia już w tym labiryncie zagadka. W komnacie pod numerem (12) należy stąpać po płytkach z kreskami w kolejności przedstawionej na ścianie komnaty (3-2-1-4). Ostatnia płyta wywinduje drużynę do góry i po wysuniętym pomoście przedostaniesz się dalej. Ingrid już na Ciebie czeka (13). To ona wykuwa ludzkie przeznaczenie. Obiecuje wydać Writ of Fate – zapis Twego losu – w zamian za niewielką przysługę: odzyskanie Capstone of Order. Portal za nią przerzuci Cię do znanej już lokacji. To cyrk przy mieście Guberland. Capstone jest w posiadaniu właściciela przybytku uciech, który odda Ci go tylko po zdobyciu kompletu nagród konkursowych (6 sztuk zabawkowego ekwipunku wojownika). Graj muzyko! Wystarczy wygrywać w jedną z konkurencji np. test siły, bowiem nagrody przyznawane są losowo – przy odpowiedniej ilości prób na pewno skompletujesz wszystkie.



Verhoffin Ruins

Na początku gry zapuszczanie się do tych ruin zaowocuje co najwyżej obejrzeniem filmu towarzyszącego śmierci drużyny. Pod koniec gry powinieneś mieć już na tyle silną drużynę, by stawić czoło strażnikom zamczyska. Samo odzyskanie artefaktu Capstone of Order to dla Ingrid zbyt mało. Cwana starucha żąda umieszczenia go na postumencie w punkcie (4). By do niego dotrzeć należy rozwiązać łamigłówkę pentagramu, chodząc po jego kolorowych ramionach zgodnie z wytycznymi znalezionymi na kartce w punkcie (2). Nic wtedy nie stanie na przeszkodzie do ograbienia czarnej skrzynki w rogu nowej komnaty i umieszczeniu Capstone of Order na postumencie. Writ of Fate materializuje się na stole z tyłu komnaty.



VERHOFFIN RUINS
1 – wejście/wyjście
2 – kartka z kombinacją kolorów
3 – pentagram
4 – postument
5 – klucz
6 – dziennik

TRENERZY

Oto lista lokacji, w których można znaleźć osoby, które za opłatą podniosą na wyższy poziom wybrane przez Ciebie umiejętności.

STURMFORD
Ekspert/Mistrz Posługiwania się Zbroją
Ekspert/Mistrz Tarczy
Ekspert/Mistrz Broni miotanej
Ekspert/Mistrz Łuku
Ekspert/Mistrz Walki bez broni
Ekspert/Mistrz Władania bronią
Ekspert/Mistrz Uników
Ekspert/Mistrz Walki maczugą
Ekspert/Mistrz Włóczni
Ekspert/Mistrz Walki bronią sieczną

DRANGHEIM
Ekspert/Mistrz Uników
Ekspert/Mistrz Posługiwania się Zbroją
Ekspert/Mistrz Walki bez broni
Ekspert/Mistrz Tarczy
Ekspert/Mistrz Włóczni
Ekspert/Mistrz Broni Miotanych
Ekspert/Mistrz Władania Bronią
Ekspert/Mistrz Broni Siecznej
Ekspert/Mistrz Walki Maczugą
Ekspert/Mistrz Łuku

GUBERLAND
Ekspert/Mistrz Magii Żywiołów
Ekspert/Mistrz Magii Ducha
Ekspert/Mistrz Magii Ciemności
Ekspert/Mistrz Magii Światła
Ekspert/Mistrz Medytacji

THRONHEIM
Ekspert/Mistrz Medytacji
Ekspert/Mistrz Magii Ducha
Ekspert/Mistrz Magii Żywiołów
Ekspert/Mistrz Magii Światła
Ekspert/Mistrz Magii Ciemności

THJORGARD
Arcymistrz Tarczy
Arcymistrz Uników
Arcymistrz Posługiwania się Zbroją
Arcymistrz Walki bez Broni
Arcymistrz we Władaniu Bronią
Arcymistrz Broni Miotanych
Arcymistrz Łuku
Arcymistrz Włóczni
Arcymistrz Broni Siecznej
Arcymistrz Walki Maczugą
Ekspert/Mistrz Identyfikacja wrogów
Ekspert/Mistrz Uczenia się
Ekspert/Mistrz Identyfikacja przedmiotów
Ekspert/Mistrz Percepcji
Ekspert/Mistrz Naprawy przedmiotów
Ekspert/Mistrz Kupiectwa
Ekspert/Mistrz Kulturystyki
Ekspert/Mistrz Rozbrajania Pułapek

FROSGARD
Ekspert/Mistrz Kupiectwa
Ekspert/Mistrz Identyfikacji Przedmiotów
Ekspert/Mistrz Naprawy Przedmiotów
Ekspert/Mistrz Percepcji
Ekspert/Mistrz Identyfikacji Wrogów
Ekspert/Mistrz Uczenia się
Ekspert/Mistrz Rozbrajania Pułapek
Ekspert/Mistrz Kulturystyki

LINDISFARNE
Arcymistrz Magii Żywiołów
Arcymistrz Medytacji
Arcymistrz Magii Ducha
Arcymistrz Magii Ciemności
Arcymistrz Magii Światła

YORWICK
Arcymistrz Naprawy Przedmiotów
Arcymistrz Rozbrajania pułapek
Arcymistrz Identyfikacji Przedmiotów
Arcymistrz Percepcji
Ekspert/Mistrz Uczenia się
Arcymistrz Identyfikacji wrogów
Arcymistrz Kulturystyki
Arcymistrz Uczenia się
Arcymistrz Kupiectwa

Arslegard

W mieście bogów bez zbędnej zwłoki zlokalizuj portal do świątyni najwyższych bóstw. Skraelos, Pan Śmierci da się przebłagać właścicielowi Writ of Fate. Aby odzyskać swą martwą armię, musisz odprawić starożytny rytuał pokutny. Teraz nastąpi teleportacja do świata umarłych.

Ponure miejsce. Skraelos wyjaśni, na czym polega rytuał, rozmawiając z nim przejdziesz przez kolejne etapy.

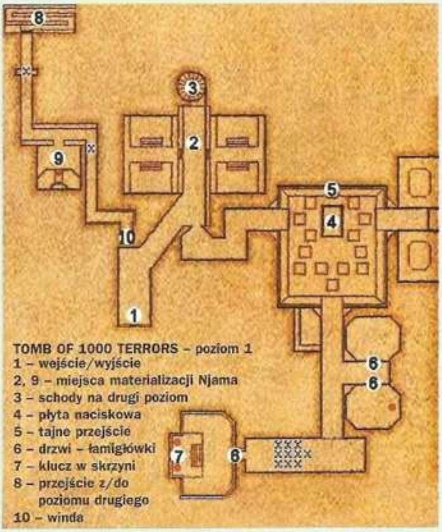
1. Musisz przyznać, że śmierć żołnierzy jest Twą winą.
2. Odnaleźć duchy zabitych jarlów i błagać o wybaczenie.
3. Odpowiedzieć na pytania Skraelos'a, oddając się na jego służbę. Po raz kolejny musisz pokajać się za zdradę, jaką było zachęcanie innych do ślepej wiary w Twoją nieomylność, a także okazując gotowość do zapłaty za błąd najwyższej ceny, ceny życia.
4. Bóg śmierci rozkaże Ci zabić osobę, będącą przyczyną Twojej mimowolnej zdrady współtowarzyszy – widmowy obraz Forada Darre i jego żołnierzy.
5. Odzyskać miecze zabitych przyjaciół – pięć mieczy jarlów z pobojowiska.
6. Przejść drogą do wyjścia prowadzącą przez ognisty krąg.

Kolumna ognia teleportuje drużynę ponownie na Dwór Bogów. Zagadnięty Skraelos odpowie, że martwa armia właśnie wraca do życia. Czas konfrontacji z hordą Tamur Lenga zbliża się nieuchronnie. Spotkany przed siedzibą bogów Sven the Forkbeard wypowie kilka uwag na temat dowodzenia armią. Następnym Twoim celem jest zaatakowane przez hordę miasto Frosgard.

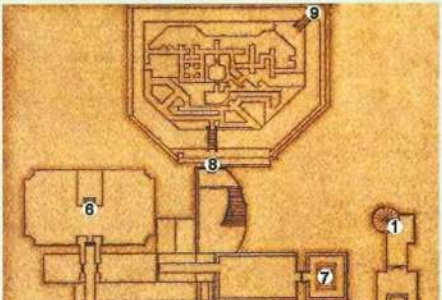
Wódz hordy zasiadł w budynku jarla. Przed wejściem będziesz wreszcie miał okazję do wyrównaniu rachunków z przeklętym Foradem Darre. Nędzny zdrajca chronił swego szefa, samego Tamura Lenga. O dziwo – uzurpator i barbarzyńca – też legitymuje się Writ of Fate. To trzeba wyjaśnić! Z Tamurem w drużynie udać się musisz ponownie na Dwór Bogów. Czy to ciągłe umieranie nie zaczyna być męczące?

Krohn rozproszy wątpliwości i wskaże winnego – Njam the Meddler jego imię. Od króla bogów otrzymasz klucz do domu zdrajcy z prośbą, by zwabić intryganta do Tomb of 1000 Terrors, jedynego miejsca, gdzie bóg może być uwięziony.

Njam mieszka nieopodal sklepu zbrojmistrza, na wschód od zielonej części miasta. Ze zwoju papieru leżącego na biurku dowiesz się co nieco o jego podłych planach. Zaraz po wejściu do środka niedoszły król bogów rzuci się na Twoją drużynę. Jako, że Njam jest nieśmiertelny i całkiem dobrze się bije, radzę sprintem uciekać do Tomb of 1000 Terrors na zachodzie miasta.



TOMB OF 1000 TERRORS – poziom 1
1 – wejście/wyjście
2, 9 – miejsca materializacji Njama
3 – schody na drugi poziom
4 – płyta naciskowa
5 – tajne przejście
6 – drzwi – łamigłówki
7 – klucz w skrzyni
8 – przejście z/do poziomu drugiego
10 – winda



TOMB OF 1000 TERRORS – poziom 2
1 – wejście/wyjście
2 – trzy dźwignie
3 – szachownica
4 – klucz w skrzyni
5, 6, 7 – Njam
8 – wejście do labiryntu
9 – wyjście z labiryntu i droga z powrotem na pierwszy poziom

Tomb of 1000 Terrors

POZIOM 1. Krypta Strachów zamieszkiwana jest przez potwory najróżniejszej maści, głównie terrory i latające oczy. W kilku miejscach pojawia się Njam, okładając drużynę przez pewien czas czym popadnie. Od wejścia ruszaj na wschód. Stanięcie na płycie naciskowej (4) odsłoni przycisk, którego wduszenie otwiera tajną komnatę z czarną skrzynią (5). Celem na tym poziomie jest klucz ukryty w środkowej z trzech skrzyń (7). Jego również strzeże pojawiający się Njam, a jakby mało tego było drzwi otworzą się dopiero po ułożeniu łamigłówki.

Poprawna kolejność to:

+	5	+	+
+	+	2,4	6
1	+	+	+
+	+	3	+

•2, 4 oznacza, że jedną z płyt musimy wcisnąć dwa razy, jako drugą i jako czwartą. W razie pomyłki, wiszący po prawej stronie drzwi łańcuch „resetuje" układankę, przywracając ją do stanu wyjściowego. Podobnie otworzysz pozostałe dwoje drzwi-zagadek (6), za którymi znajdziesz chmary potworów i jedną czarną skrzynię. Znaleziony w skrzyni (7) klucz otworzy zamknięte dotąd przejście, prowadzące do schodów na kolejny poziom (3).

Poziom 2. Również na tym poziomie musisz zdobyć klucz. Z trzech dźwigni, napotkanych po drodze na szachownicę, środkowa jest pułapką (2). Szachownicy pilnują jej mieszkańcy – figury szachowe. Każda z nich porusza się ściśle określonym torem, bijąc wszystko, co stanie jej na drodze: piony biją na ukos o jedno pole; konie – dwa pola do przodu i jedno w bok, we wszystkich kierunkach; gońce – na ukos o wiele pól. Musisz tak skakać i chodzić po szachownicy, by nie znaleźć się w polu bicia żadnej z figur. Uderzona drużyna – ląduje w wodzie. Radzę zaopatrzyć się w cierpliwość i zieloną herbatkę ziołową.

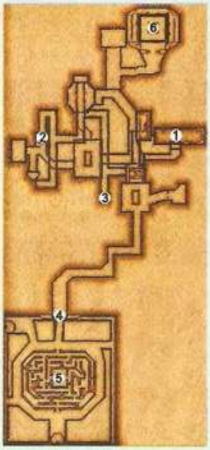
Ze zdobycznym kluczem udaj się do labiryntu (8). Dzięki auto-mapie nie stanowi on większego wyzwania. Twym celem jest most (9). Po osiągnięciu go wąską półką ruszaj przed siebie, starając się nie spaść do wody. Droga na krótką chwilę zaprowadzi Cię znów na pierwszy poziom. Tam, unikając paru pułapek i Njama, cały czas biegnij prosto korytarzem, by ostatecznie wsiąść do uruchamianej dźwignią windy w punkcie (10). Przed Tobą już ostatni poziom

Tutaj droga jest już prosta, choć obfituje w nieprzyjemne spotkania. Drużyna na co najmniej 50 poziomie doświadczenia nie powinna mieć trudności z pokonaniem licznych potworów. Zaatakują Cię latające oczy, mniejsze i większe demony oraz sam Njam. Nie musisz pokonać wszystkich, wystarczy że uwięzisz uprzykrzającego życie boga. Dźwignia, uruchamiająca stworzoną przez niego wunderwaffe, znajduje się na samym końcu drogi w ogromnej, pełnej przeciwników komnacie. Słabsza drużyna powinna ominąć bestie i dobiec do maleńkiej alkowy w północnej części sali, by znalezioną tam dźwignią uruchomić maszynę. To już koniec.

QUESTY
Manuskrypt Ludwiga

Sturmford. Nieopodal tawerny mieszka Ludwig Van. Obiecuje okrągłą sumkę za odnalezienie rękopisu, który wpadł mu do studzienki ściekowej i spłynął do Beet Hoven, labiryntu ścieków i kanałów. Można się tam dostać drabiną umieszczoną za świątynią, schodami za salą treningową, przez właz przy północnej bramie miasta, lub spaść prosto z chaty Ludwiga.

BEET HOVEN



1 – wejście/wyjście
2 – studnia prowadząca na niższy poziom
3 – manuskrypt
4 – wielkie wrota
5 – kapliczka
6 – skrzynia

Pierwszy poziom jest banalny. Podczas walki ze spadającymi z sufitu stworami musisz pamiętać, by najpierw niszczyć wypluwające je „gniazda". Droga prowadzi do drabiny, wiodącej niżej. Tam powalczysz z gnijącymi trupami, szkieletorkami, drużynę dopadną też denerwujące latające nietoperzopodobne stworki. Skarby kryją się w sarkofagach. Po raz pierwszy w grze przydatna okaże się zdolność rozbrajania pułapek.

Z (1) – czyli wejścia, truchcikiem ruszaj do (2) – ta drabina umożliwia zejście na sam dół labiryntu, do odpływu ścieków. Tam właśnie znajdziesz sponiewierany manuskrypt Ludwiga (3). Jeśli masz ochotę na zwiedzenie dalszej części labiryntu, w szczególności punktów (5) i (6), radzę Ci oddać staruszkowi zgubę, a pieniądze zainwestować w trening. Dźwignia przy wielkich drzwiach (4) otworzy drogę. W labiryncie znajduje się kilka większych szkieletów, zatem uważaj, by nie walczyć z więcej niż jednym na raz. Numer (5) to piękna, magiczna kapliczka, podnosząca trwale szybkość całej drużyny o 10 pkt! Pod (6) znajdziesz salę pełną szkieletorów (w tym jednego większego) oraz skrzynię.

List dla Kiry

Sturmford. Jarl Bjarni ma prośbę osobistą. Nieszczęśliwie zakochany w kobiecie o urodzie Xeny i charakterze Godzilli prosi o doręczenie listu miłosnego. Jej imię to Kira the Cold, jarl dzikiego Thronheimu. Dostarczenie listu nie stanowi większego problemu. Po powrocie do Sturmford musisz jeszcze dać odpowiedź naszemu Romeo.

Znaleźć sabotażystę

Sturmford. Prościutką misję zleci człowiek, pijący coś w tawernie przy barze. Wystarczy odnaleźć szpiega. Okazuje się nim być pomocnik skryby (budynek z pergaminem i piórem) – 500 sztuk złota jest Twoje.

Zabić smoka

Karczmarz sturmfordzkiej tawerny ze łzą w oku opowie Ci o swej młodości i zabijaniu smoków. Po więcej informacji na ten temat zostaniesz skierowany do człowieka zwanego Snorri the Fist, do tawerny w mieście Thjorgard. By zdobyć zaufanie tegoż należy wpierw pokonać przeciwieństwa i strażników w Training Hall (7).

TRAINING HALL

1 – wejście
2 – dźwignia
3 – tajne przejście
4 – zabarykadowane wyjście

Główne wejście tej budowli jest zabarykadowane. Do środka dostaniesz się, przechodząc przez zniszczony kawałek muru w górę, do okna na szczycie twierdzy. Potworów w środku nie ma zbyt wiele, lecz są dość wytrzymałe. Nawet grupa na 20 poziomie doświadczenia może mieć poważny problem z kilkoma lizardorc'ami na raz. Inne napotkane stwory – czyli ghule i trelleborgi, są jedynie trochę słabsze.

Aby „zaliczyć" salę ćwiczeń wystarczy strzelić w cztery tarcze na strzelnicy i wyjść na zewnątrz, niszcząc belkę barykadującą główne drzwi (4). Po tym dowodzie dzielności Snorri the Fist z tawerny w Thjorgardzie da się namówić na pogawędkę. W sprawie smoka skieruje Cię do mnicha z klasztoru Lindisfarne – Laffery Caid'a.

Na tym przygoda w Sali Ćwiczeń mogłaby się skończyć, sporo korzyści przynosi jednak spenetrowanie pozostałej partii lochów. Umieszczona w (2) dźwignia uruchamia mechanizm niszczący ścianę, (za nią jest tajne przejście z cenną zawartością). Pilnowany przez lizard-orc'a południowo-zachodni magazyn tylko pozornie jest pusty. W środku wielkiej, drewnianej paczki znajduje się o wiele mniejsza, czarna skrzynka – aby się do niej dobrać, wystarczy zniszczyć ścianki dużej skrzyni.

KLASZTOR LINDISFARNE

W klasztorze pojawisz się przy okazji wykonywania misji dla jarla Thjorgardu. Caid wyjawi sekret przywołania smoka po tym, jak odzyskasz dla niego skradzioną przez szalonego maga z Yorwick świętą relikwię.

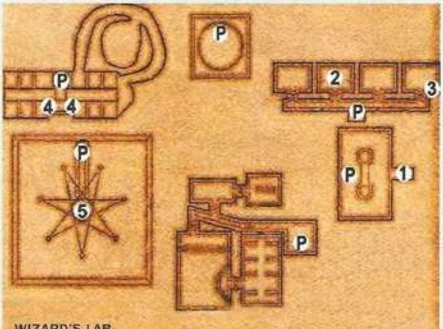
WIZARD'S LAB

W wieży czarnoksiężnika środkiem transportu są portale, uruchamiane po naciśnięciu różnokolorowych kamieni. Poszukiwana relikwia znajduje się w zamkniętej na głucho komnacie (2). Aby się tam dostać w ostatniej z pobliskich komnat otwórz szafę i wejdź w ukryty w niej teleport.

Ze skradzioną relikwią w kieszeni wracaj do klasztoru w Lindisfarne. Przeor opowie kilka słów o przywołaniu smoka. Bestia już na Ciebie czeka. Jej nora znajduje się w północnej części krainy (9). Jak zatłuc smoka? Ostudzę zapał świeżo upieczonych paladynów i krzyżowców: nawet drużyna na 60 poziomie może go swoimi mieczykami co najwyżej w nasadę ogona połaskotać. Gad ma 39.000 punktów doświadczenia i odporność na magię. Na szczęście czary ciemności wciąż nań działają. W drużynie, która ma zamiar zabić Króla Smoków, powinien być co najmniej jeden licz, wielki mistrz kanonu ciemności. Jego czar „Trująca chmura" musi jak najczęściej uderzać w bestię. W tym czasie niech pozostali chronią miotacza czarów. O czarach ochronnych i „Pain reflection" nie muszę chyba wspominać? Po mniej więcej 10 minutach walki w czasie rzeczywistym smok padnie.

Znaleźć pracę dla Nicolai'a

Drangheim. Przy sali treningowej stoi samotna, smutna postać. To niegroźny szaleniec, twierdzący że walczy z jakimiś diabłami, napadającymi na jego królestwo. Jasne... Niemniej warto pomóc mu znaleźć upragnioną pracę. Nie wiadomo czemu, satysfakcję sprawia



WIZARD'S LAB
P – portal
1 – wejście/wyjście
2 – relikwia
3 – komnata z ukrytym teleportem
4 – dźwignie otwierające klatki
5 – mag

ARTEFAKTY

W **Might & Magic 9** spostrzegawcza drużyna może znaleźć kilkadziesiąt potężnych przedmiotów magicznych – artefaktów. Każdy posiada unikalne właściwości i zdecydowanie wyróżnia się wyglądem. Część spośród nich występuje w zestawach. Takim zestawem jest np. ekwipunek słynnego paladyna Broderick'a. W jego skład wchodzą:

rękawice

amulet

kolczuga

hełm

dwuręczny miecz

Podobnych zestawów jest w grze kilka. Każdy - oprócz podstawowych bonusów - zapewniają noszącym go bohaterom coś ekstra za skompletowanie wszystkich części. Cały ekwipunek Brodericka zapewni Twojemu paladynowi przykładowo dodatkowe +40 do trafienia, +10 punktów wszelkich odporności, +10 punktów wszystkich statystyk, przyśpieszy regenerację jego ran i zwiększy mistrzostwo postaci w posługiwaniu się bronią. To dopiero początek. Artefakty znajdziesz w czarnych skrzyniach. Wystarczy dobrze szukać, wypatrywać czerwonych kropek na dołączonych do tego poradnika mapkach i mieć nieco szczęścia. Powodzenia!

mu jedynie praca w cyrku. Właściciel cyrku z Guberlandu z radością powita pomocną dłoń, wystarczy go o to zagadnąć. Potem pozostanie Ci poinformować o nowej pracy Nicolai'a.

Odkryć, kto rozsiewa plotki

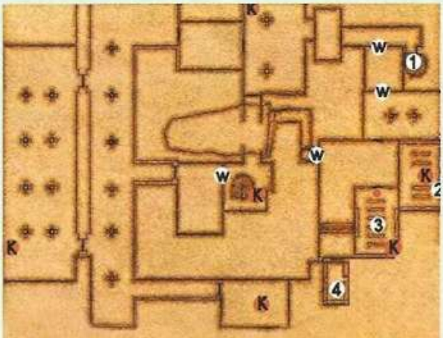
Drangheim. Jarl jest bardzo czuły na punkcie swego image. Nie może ścierpieć rozpowszechnianych o nim paskudnych plotek. Para się tym jedna z wieśniaczek z jego miasta – Greudach A'Dorad. Aby zrzucić z siebie winę, wyśle Cię do mieszkającej w mieście Sturmford Marsili A'Dorad, z którą należy porozmawiać, by potem uprzejmie donieść jarlowi, kto stał za plotkami.

Pozbyć się Dooka

Guberland. Jarl Merkel poprosi o przysługę: przekonanie lokalnego możnowładcy by spakował manatki i wyniósł się. Zamek Dooka znajduje się w punkcie (4). Zadanie wykonasz z łatwością – wystarczy zagrozić mu użyciem siły.

Odnaleźć Black Orb of Knowledge

Tronheim. Misję tę możesz otrzymać przed kwaterą jarla Kiry od jednej z kobiet na ulicy. Nagrodą jest 10 tys. sztuk złota. W posiadaniu kuli jest mag w znanej już nam wieży w Yorwick. Rezyduje on w środku pentagramu (5), strzeżony przez wiele silnych, latających stworów. Na szczęście on sam jest nieszkodliwy i odstąpi Kulę za jedyne 2 tys.



INVENTA STORCA
1 – wejście/wyjście
2, 3 – wysunięta książka
W – wyrwy w ścianie otwierane ciosem
4 – drabina
K – kule

Dostarczyć list

Tronheim. Szczurzy typ w tawernie poprosi o dostarczenie listu człowiekowi w świątyni, w okolicy południowo – wschodniego krańca miasta. Szybki kurs w obie strony załatwi sprawę.

Orbs of Linking

Tronheim. Bankier poprosi o odnalezienie sześciu kul – magicznych Orbs of Linking i zamontowaniu ich w sześciu bankach całego kraju. Kule mają podobno spoczywać w tajemniczym miejscu zwanym Inventa Storca

INVENTA STORCA

Kilka sztuk „nietoperzy", paru bandytów, licze, szkielety i dwa potężniejsze licze, oto co na Ciebie tutaj czeka. Od razu przy wejściu warto skorzystać ze skrótu i zniszczyć nadszarpniętą zębem czasu ścianę (W). Na dole groty kolejna ściana podda się ciosom Twej mocarnej drużyny poszukiwaczy skarbów. Pierwszy King Lich okazuje się w sumie mało groźnym przeciwnikiem, a w rogu – czyż to nie jedna z oznaczonych na mapie dużymi czerwonymi kropkami (K) kul Orbs of Linking? W tymże pomieszczeniu znajdziesz też schowek, otwierany przyciśnięciem wystającej z regału książki (2). Identyczna niespodzianka czeka w punkcie (3), tym razem otworzy się tajna skrytka w podłodze, a w niej dwie skrzynie, w tym jedna czarna! Dolny poziom opuścisz dzięki drabinie (4), kontynuując zbieranie kul. Przy okazji wizyt w poszczególnych miastach pozostanie Ci owe kule w bankach zainstalować.

Sprzedać dziwaczny napój

Frosgard. Czeladnicy karczmarza miejskiej tawerny uwarzyli nowy napitek. Karczmarz poprosi o sprawdzenie, czy napój się przyjmie. W tym celu przenieś się do tawerny w mieście Guberland. Tamtejszy karczmarz przekonany, że alkohol jest dziełem znanego frosgardzkiego wytwórcy trunków kupi go, a Ty odbierzesz nagrodę.

Uratować owieczkę

Yorwick. Mała dziewczynka z wioski Yorwick zgubiła owieczkę. Zwierzątko zabłąkało się pod drugim wejście do niebezpiecznych tuneli (7) i z radością pójdzie za Tobą gdy tylko się koło niego pojawisz.

Oczyścić łaźnię

Arslegard. Eborę już znasz. To sukkub, którego niechcący uwolniłeś w kopalniach thjoradu. Teraz okupuje niebiańską łaźnię. Karczmarz poprosi, by oczyścić jego własność z potworów lub chociaż pozbyć się Ebory i jej pomocnic. Budynki łaźni nie są rozległe, lecz po brzegi wypełnione silnymi stworami, więc bez drużyny na poziomie 25+ nie ma co tam wchodzić. Pomiędzy dwoma poziomami łaźni można się przemieszczać, przepływając tunelami doprowadzającymi wodę. Ogromnego, galaretowatego potwora w jednym z basenów można pokonać tylko przedostając się przez kratkę w ścianie do wielkiego pieca grzewczego, którego uruchomienie ugotuje bestię. Ebora znika, gdy zginą wszystkie jej służki. Bardzo opłaca się niszczenie urn, niesamowite, jak wartościowe przedmioty ludzie zostawiają w łaźniach!

Ukraść posąg złotego gąsiora

Fre, żona Krohn'a, zleci Ci kradzież złotego posążka kultu boga-gąsiora. Świątynia fanatyków znajduje się w Guberlandzie (7). Są oni przyjaźni, dopóki znajdujący się we wschodniej komnacie posążek nie wejdzie w Twoje posiadanie. Potem robi się równie gorąco jak w łaźni opanowanej przez Eborę. Nic więcej ciekawego w tym miejscu nie ma.

AWANSE

Moc – pierwszy awans

Błąd w grze powoduje, że bohaterowie raz wyznaczeni do awansu po wypełnieniu misji promocyjnej zostaną awansowani i nie da się tego zmienić. Przykładowo: obaj Twoi wojownicy kandydują na paladyna i zabójcę jednocześnie. Jeśli spełnisz zadanie promujące na zabójcę w pierwszej kolejności oraz udasz się do nauczyciela – obaj zostaną awansowani, nawet jeśli zmieniłeś w międzyczasie zdanie i chcesz mieć w drużynie tylko jedną postać z taką profesją. Ten bug wymusza bardzo staranne planowanie, które z postaci przedstawisz do awansów!

Pierwszy awans na ścieżce mocy dotyczy przemiany wojownika w krzyżowca (crusader) lub najemnika (mercenary).

CRUSADER PROMOTION

Nauczyciel krzyżowców rezyduje w świątyni miasta Drangheim. Zażąda pozbycia się terroryzującego okolicę miasta gangu złodziei. Na tychże samych bandytów uskarżają się mieszkańcy pobliskiej wioski (4). Obozowisko bandziorów nie jest trudne do znalezienia (5), lecz pozbycie się ich może stanowić problem dla początkującej drużyny. Po walce zbierz łupy, a także pług, lalkę i worek ziół – ukradzione mieszkańcom wioski. Za ich zwrot drużyna otrzyma sporo punktów doświadczenia.

MERCENARY PROMOTION

Najemnika gotowego podzielić się swą wiedzą napotkasz w tawernie miasta Thronheim. Zleci on Twym wojom pracę w roli ochroniarzy pewnego podróżnika. Osoby, które należy chronić, znajdują się w Guberland, tuż obok wejścia do cyrku (6). Zagadnięty podróżnik poleci przyjść do doków o trzeciej w nocy i zmienić strażnika. Musisz przestać tam do świtu, czekając na przybycie ochranianych osób. Zaraz po tym, gdy pojawią się na horyzoncie, drużyna zostanie zaatakowana przez kilku bandytów. Ich likwidacja zapewni podróżnikowi bezpieczne przejście. W nagrodę dokona on awansu wybranych bohaterów na najemników.

Magia – pierwszy awans

Początkujący użytkownicy sił magii mogą zostać naukowcami (scholar) lub uzdrowicielami (healer).

SCHOLAR PROMOTION

Tymon, naukowiec z uniwersytetu w mieście Thjorgard, zleca odnalezienie młodego magreeba. Te owadopodobne stwory widziano w północno – wschodniej części krainy (8). Gdy stworzenie zobaczy drużynę, rzuci się do ucieczki, a Ty usłyszysz charakterystyczny dźwięk. Teraz pozostaje porozmawiać z Tymonem i odpowiedzieć na pytanie, jakiego koloru był magreeb (zielony).

HEALER PROMOTION

Kapłan ze świątyni w mieście Guberland ma problem. Najlepszy wojownik miasta – Nutty Nutrigan zwariował. Aby przywrócić mu zmysły i zyskać miano prawdziwego uzdrowiciela, należy udać się do jaskini lokalnej widźmy na północno-zachodnim krańcu krainy (5). Celem wizyty jest kosmyk jej włosów, który bez ceregieli zabierz ze stołka. Miejski aptekarz (przebywa w tym samym budynku co bibliotekarz w południowo-zachodnim krańcu miasta) sporządzi miksturę leczącą szaleństwo. Ostatnim krokiem jest dostarczenie wywaru Nutty'iemu, którego uwięziono w centrum miasta, w klatce przed dworem jarla. Po uleczeniu wojownika zleceniodawca – Tjolnir ze świątyni – promuje kandydujące postacie na uzdrowicieli.

Moc – drugi awans

Wybierając ścieżkę światła, możesz awansować na paladyna lub rangera. Ścieżka ciemności prowadzi do zostania gladiatorem lub zabójcą (assasin).

PALADIN PROMOTION

O sposobie zostania krzyżowcem opowie Ci jeden z mnichów klasztoru w Lindisfarne (Grehgknak), rezydujący przy fontannie w klasztornym ogródku. Awans przebiega trzystopniowo.

Pierwszą misją jest uratowanie jarla Thjorgardu przed skrytobójcą. Mnich przedstawi list, opisujący planowany przebieg zamachu. Udaj się z nim do jarla. Thjorgardczyk postanowi sprowokować mordercę. W tym celu odnajdź Arenę we wschodniej części miasta. Na placu boju zamiast potworów pojawi się pojedynczy człowiek. Musisz z nim porozmawiać i nastraszyć tak, by wsypał swego mocodawcę o nazwisku Harris Wellington. Odnajdziesz go w jednym ze sklepów dzielnicy handlowej miasta. Po rozmowie wracaj do jarla i poinformuj go o tym, co zaszło.

Czas na test woli i zdolności podejmowania trudnych decyzji. W Sturmford koło sklepu maga czai się złodziejaszek. Nazywa się Hatlati Oord i Twym zadaniem jest go aresztować. Ze łzami w oczach opowie Ci o swych dzieciach. Prawu stało się zadość, lecz jego potomstwo umrze z głodu.

Teraz należy uczynić zadość zasadom słuszności. Dom Oorda znajduje się na wschód od kamienicy Ludwiga (ten od manuskryptu). Po rozmowie z najstarszym synem, Itiorem, zobowiąż się znaleźć mu pracę i uratować dzieci Oorda od śmierci głodowej. Pracę młodzikowi zaoferuje ten sam sklepikarz, którego chciał okraść jego ojciec. Znalazłeś rozwiązanie dobre i sprawiedliwe. Godne paladyna. Mnich Grehgknak z radością awansuje kandydatów do tej chlubnej roli.

RANGER PROMOTION

Jeden z trudniejszych awansów. Mistrzem rangerów, który poszukuje ucznia jest Fenja the Treefriend. Zleci Ci dwa zadania.

Pierwszym jest odnalezienie legendarnego łuku zwanego Everstrike. Ten potężny artefakt znany jest ze 100% celności i ogromnej siły rażenia. Ukryto go w zamku Dook'a w Guberlandzie. Na północnej ścianie najbardziej na północny-wschód wysuniętej komnaty zamku wisi przekrzywiona tarcza. Poruszenie jej spowoduje otwarcie tajnego przejścia oraz zmianę nastawienia strażników zamku z obojętnego na wrogie. Lochy zamieszkane są przez trelleborgi i latające stwory (winged abomination). Drużyna około 25 poziomu doświadczenia powinna dać sobie z nimi radę. Pod powierzchnią wody niedaleko skrzyni z łukiem znajduje się też inna czarna skrzynia...

Znacznie trudniejsze jest drugie zadanie. Rangerem może być tylko ten, kto przebędzie pełen pułapek Dungeon of Secrets. Loch ten znajdziesz w punkcie (5) Frosgardu. Samo pokonaniu labiryntu byłoby bułką z masłem. Jednak, o czym poinformuje Cię „bileter", należy dokonać tego w określonym czasie i bez uruchamiania pułapek. Trasa składa się z szeregu sal. Drogę przez każdą z nich musisz poprzedzić przełączeniem odmierzającej czas dźwigni. Brak tej czynności lub niezmieszczenie się w limicie czasu powoduje uruchomienie pułapki przy wyjściu. W drodze bardzo przydatny jest prosty czar „Fleet foot", który przyśpiesza drużynę i wydłuża zasięg skoków. Przeskakując górą, uniknie ona wielu pułapek. Nie da się jednak obejść w ten sposób wszystkich. Często przyjdzie więc wykonywać między nimi pośpieszny slalom. Z tych powodów kandydat na rangera powinien mieć dobrze wytrenowaną umiejętność percepcji – jeśli nie dostrzeże pułapek, uruchomi je.

ASSASIN PROMOTION

Ścieżka ciemności jest łatwiejsza niż światła. Nauczycielem zabójców jest jeden z typków spod ciemnej gwiazdy, rezydujący w tawernie miasta Drangheim. W zamian zażąda dwóch rzeczy: kradzieży i zabójstwa.

Pierwszym celem jest znajdujący się na górnym poziomie miasta dom bogacza Kluso. „Nauczyciel" już dawno temu upodobał sobie pewien nóż z jego kolekcji broni. Zdobyć go można na dwa sposoby: sprintem lub mordując wszystkich strażników. Dla początkującej drużyny najlepszą metodą jest wejście głównym wejściem i szybki bieg do drzwi po lewej stronie. Sztylet wisi nad kominkiem w głównym pokoju domu, tuż obok czarnej skrzyni. Zerwij go ze ściany i teleportuj się na zewnątrz.

Drugim zadaniem jest zabójstwo szlajającego się na zewnątrz tawerny bandziora z dwoma no-

żami – Guaire A'Velsi, który nie jest wymagającym przeciwnikiem.

GLADIATOR PROMOTION

Nauczycielem gladiatorów jest skryba miasta Sturmford (drzwi z pergaminem i piórem, ostatnie piętro domu w którym schwytałeś sabotażystę). Aby zostać uznanym godnym awansu, musisz zabić bazyliszka i przynieść jego skórę, ukraść tarczę Kiry z jej siedziby w mieście Thronheim (stoi oparta o ścianę) oraz zwyciężyć na thjorgardzkiej Arenie na najwyższym stopniu trudności. Bazyliszki leżakują np. przy fortecy Anskram, zaś jedyny problem z tarczą Kiry to mały rozmiar i możliwość jej przeoczenia.

Magia – drugi awans

Uczony może awansować na maga i licza, uzdrowiciel na kapłana i druida.

MAGE PROMOTION

Promotorem magów jest Johannes Bem, przebywający w mieście Thjorgard w tym samym budynku, co dotychczasowy nauczyciel Twoich początkujących użytkowników magii – Tymon. Johannes zażąda odzyskania pamiętnika legendarnego Verhoffina – najpotężniejszego czarodzieja wszechczasów. Plotka głosi, że znaleźć go można w ruinach jego wieży.

Nie zwlekając, udaj się więc na Isle of Ashes. Sprostanie strażnikom wieży wymaga co najmniej 20-25 poziomu doświadczenia. W ruinach musisz odnaleźć strzeżony przez terrory klucz (5) do pokoju dawno zmarłego maga (6). Właśnie tam, w skrzyni, spoczywa pamiętnik. Jednak coś się nie zgadza: Johannes twierdzi, że to falsyfikat! Oryginalny pamiętnik znajduje się pod podłogą małego domku w wiosce na wschód od miasta Guberland, której mieszkańców poznałeś podczas awansu na krzyżowca. Zamknięte dotąd drzwi otworzy klucz otrzymany od Johannesa, a sam pamiętnik wydobędziesz niszcząc kawałek podłogi w rogu pokoju.

LICH PROMOTION

Pierwszą część informacji o sposobie dokonania świętokradczej transformacji otrzymasz od rezydującego w mieście Frosgard Skulkii'a. Druga część najspokojniej w świecie leży w Chasm of the Dead. Pismo spoczywa na postumencie w punkcie (2). Ten labirynt to jednak dopiero początek. Prawdziwe wyzwania czekają Cię bowiem w laboratorium licza w Yorwick (8). Transformacji w nie-martwego dopełnisz tylko w ogromnej machinie na ostatnim poziomie tej gigantycznej budowli. Sali z transformatorem strzegą licze i latające oczy, bez czaru „Divine Intervention" może być ciężko. Jednak po kolei. Na pierwszym poziomie Tym celem jest magazyn. Mowa tu o niewielkim pomieszczeniu na południe od widocznej na mapie wielkiej sali. Tylko w tym miejscu znajdują się składniki eliksiru liczostwa oraz specjalna butelka, niezbędna do jego sporządzenia. Schodami przy wejściu do budowli udaj się następnie na kolejny poziom.

Laboratorium licza znajduje się w małym pokoju w północno-wschodniej części tego piętra zamku. W środku znajduje się kociołek i zestaw alchemika. Jeśli posiadasz słoik i składniki z magazynu, wystarczy kliknąć na kotle, by otrzymać podstawowy substrat eliksiru. Następny klik na znajdującej się w prawym górny rogu pomieszczenia próbówce spowoduje uwarzenie upragnionego eliksiru liczostwa! Jeszcze tylko jeden mały kroczek: wizyta na trzecim, najtrudniejszym poziomie

Po ciężkich walkach pod gigantycznym transformatorem w centralnej komnacie musisz pamiętać o włączeniu machiny dźwignią, znajdującą się na metalowym podeście na górnym poziomie sali. Potem otwórz jedyną ocalałą szklaną komorę dźwignią po jej lewej stronie. Po wejściu do środka postać kandydująca na licza powinna wypić eliksir, jeszcze tylko zamknięcie komory i niech moce ciemności będą z Tobą!

FONTANNA ARTEFAKTÓW

Przepis na fontannę artefaktów: jeden czar „Lloyd's Beacon" rzuć przed wejściem do jaskini smoka. Zielone bydle wielkości wieżowca stanowi nie lada problem, jednak drużyna na 15-20 poziomie, dopalona wszelkimi możliwymi czarami ochronnymi – powinna dać radę szybciutko go wyminąć i podbiec do jednej ze skrzynek. Tutaj rzuć „Lloyd's Beacon" ponownie. W wersji gry 1.2 zawartość skrzyń odnawiała się za każdym wejściem do jaskini, smok zaś nie pojawiał się, jeśli teleportowałem się do jaskini, używając wspomnianego czaru (fotokomórka przy wejściu???).

PRIEST PROMOTION

Postacie, które chcą zostać kapłanami, awansować może jeden z klechów tej samej świątyni w mieście Guberland, w której promowano na uzdrowiciela. Marzy mu się nowa świątynia. Aby powstała, musisz odnaleźć kogoś, kto mógłby zastąpić nauczyciela na obecnym stanowisku. Informacji o kandydacie udzieli przeor klasztoru w Lindisfarne. Po rozmowie z nim wystarczy poczekać do ranka dnia następnego, by kandydat na kapłana czekał już w klasztornym ogrodzie.

Druga i trzecia próba wymaga odbycia podróży do Frosgardu. To właśnie w tamtejszym mieście, na placu przy sali treningowej, odnajdziesz kapłana zwącego się Nath'I A'mor, który opisze sposób przeprowadzenia konsekracji świątyni. Jednak do rytuału potrzebna jest zaginiona przed wieloma laty święta ikona.

Ikonę odnajdziesz w zrujnowanej świątyni (10) na terenie Frosgardu. Aby dostać się do poszukiwanego symbolu, przejdź przez drzwi – pułapkę w północno-zachodniej części budowli. Ich otwarcie spowoduje zawalenie się stropu w korytarzu, który Cię tu doprowadził. Jedynym wyjściem jest przeć naprzód. W następnej komnacie odnajdziesz postument i dwa rzędy przycisków na przeciwległych ścianach. Na każdej ze ścian wciśnij symbol, odpowiadający temu, jaki znajduje się na jednym z boków postumentu, a następnie przycisk na jego szczycie.

W komnacie z sarkofagiem strzel w wiszący nad nim blok skalny, który spadając, rozbije pokrywę wielkiej trumny. Kilka ciosów w naruszone dno sarkofagu otworzy drogę do sali, leżącej poniżej. Klucząc w mroku, dotrzesz w końcu z powrotem na górę, po drodze zgarniając ikonę. Wyjście prowadzi, przez otwierające się z jednej tylko strony drzwi, na galerię nad centralną salą.

Dżina opłaca się prosić tylko o przedmiot. Ikona jest ostatnim elementem koniecznym do wybudowania świątyni i zdobycia przez kandydujące postacie awansu z rąk guberlandzkiego kapłana.

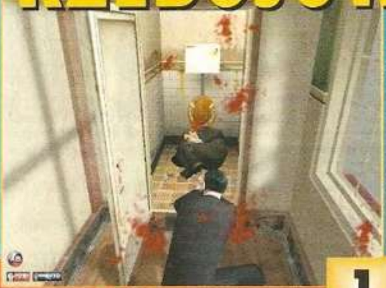
DRUID PROMOTION

Promotor druidów krąży po frosgardzkim mieście. Wyjaśni Ci, że tylko legendarny Green Man wyjawi szczegóły zadania, jakie stoi przed przyszłymi druidami. Zielonego człowieka odnajdziesz po przebiciu się przez tabuny wilków, yeti i gezzemptów w południowej części krainy (8). Jego wolą jest, by mieszkańcy Frosgardu znów weń uwierzyli. Oczywiście Ty musisz ich do tego przekonać. Odnajdź sześć osób krążących ulicami miasta. Następnym krokiem na drodze druida jest wypatrzenie w tłumie mieszkańców, w pobliżu dworu jarla, mężczyzny, który zgodzi się odnowić ozdobny słup na głównym placu. Zostało Ci już tylko przekonać jarla, by wystawił obok słupa ozdobny kamień pamiątkowy. Oprócz rozmowy z promotorem warto też wrócić raz jeszcze do Green Man'a, który zaopatrzy drużynę w potężny amulet. Dotknięcie ogromnego drzewa podnosi parametry postaci.

Na koniec wspomnę tylko, że warto wykonywać nawet te z misji promocyjnych, które żadną z naszych postaci, nie skierują na ścieżkę danej profesji. Wykonanie misji nawet bez awansu łączyć się będzie ze zdobyciem skarbów lub punktów doświadczenia.

Na koniec wspomnę tylko, że warto wykonywać nawet te z misji promocyjnych, które żadną z naszych postaci, nie skierują na ścieżkę danej profesji. Wykonanie misji nawet bez awansu łączyć się będzie ze zdobyciem skarbów lub punktów doświadczenia. ❐

NASZA LISTA PRZEBOJÓW



1. Mafia

2. Medal of Honor: Allied Assault

3. Neverwinter Nights

4. Warcraft 3 PL

5. Star Wars: Jedi Knight 2

6. Grand Theft Auto 3 PL

7. Tribes 2

8. Aliens vs Predator 2

9. Fallout Tactics PL

10. Age of Wonders 2 PL

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy września.

Gry OnLine

1. Diablo 2 PL
2. Diablo 2: Pan Zniszczenia PL
3. Planescape Torment PL
4. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn PL
5. Flight Simulator 2002

Wirtualne Imperium Gier

1. GTA 3 PL
2. Warcraft 3 PL
3. FIFA World Cup 2002
4. Star Wars: Jedi Knight 2 Jedi Outcast
5. Heroes of Might & Magic 4 PL

Diablo 2 – jeden z największych hitów firmy Blizzard, połączenie RPG z grą zręcznościową, w której liczy się przede wszystkim szybkość klikania myszką. Wbrew pozorom mieszanka ta jest przepisem na wielki hit, który do dziś dnia sprzedaje się bardzo dobrze na całym świecie. Doskonały dźwięk, porządna grafika i niebywała grywalność to atuty tej gry.

Grand Theft Auto 3 – GTA 3 to jedyna w swoim rodzaju symulacja życia groźnego przestępcy w wielkim mieście. Grę cechuje doskonała grafika 3D, jednak jej głównymi atutami są zapierające dech w piersi samochodowe wyścigi po ulicach zatłoczonego miasta oraz swoisty realizm odzwierciedlony w języku, jakim posługują się bohaterowie gry. Program raczej dla osób dorosłych.

Diablo 2

Grand Theft Auto 3

Najlepiej sprzedające się tytuły (wrzesień)

EMPIK
www.empik.pl

1. The Sims: Zwierzaki PL
2. Baldur's Gate 2 + Throne of Bhaal PL
3. Half-Life: Counterstrike
4. Medieval: Total War
5. Battlefield 1942
6. Aliens vs Predator 2: Primal Hunt
7. The Sims: Delux PL
8. Heroes of Might & Magic 4 PL
9. Conflict: Desert Storm PL
10. Grand Theft Auto 3 PL

TimSoft
www.timsoft.pl

1. Operation Flashpoint Resistance
2. Half Life + Counter-Strike
3. Fallout 2 PL
4. Battlefield 1942
5. Beach Life PL
6. Case Closed PL
7. Sims Wakacje PL
8. Operation Flashpoint Gold PL
9. GTA 3 PL
10. Stupid Invaders PL

TR

REVENANT

Podczas gry schowaj broń i naciśnij [ENTER]. Wówczas wpisz kody:
alreadydead – nieśmiertelność
alchemy – 999999 złota
alchemyinfinit – nielimitowana ilość złota
potionsnlotions – otrzymujesz dużo napojów
dummies – wyłącza sztuczną inteligencję potworów
nahkranoth – zabija potwora jednym trafieniem
noamnesia – 30 poziom doświadczenia
abracadabra – dodaje wszystkie talizmany oraz niekończące się mana
gimmesomegrub – dodaje 5 sztuk jedzenia każdego typu
debug – naciśnij [F12] aby wejść do edytora opcji
lookunderthehood – pokazuje listę wszystkich przedmiotów możliwych do kupienia
godsubzero – nielimitowana ilość lodowych strzał

AMERICA'S ARMY OPERATIONS

Aby uaktywnić kody wciśnij tyldę [~] a następnie wpisz **mpcheat changeclass #**, gdzie **#** oznacza jedno z poniższych:
R – otrzymujesz karabin M16A2 plus granaty
G – otrzymujesz karabin M16A2 z moździerzem
S – otrzymujesz snajperkę M81
AK – otrzymujesz kałasznikowa
S24 – otrzymujesz snajperkę M24
M4A1 – otrzymujesz karabinek M4A1
GP – otrzymujesz kałasznikowa z wyrzutnią granatów

CULTURES 2: WROTA ASGARDU

Jeśli chcesz wybrać dowolną misję w menu kampanii, wejdź do wyboru misji i wpisz następujące kody:
hadschi – misja Miklagard
gothicrules – misja Aleksandra
sevenkommt – misja Bizancjum
habspass – misja Straż Waragów
Jeśli podczas gry naciśniesz [F2] i wpiszesz „funexplore" zobaczysz całą mapę.

AGE OF WONDERS 2 TRON CZARNOKSIĘŻNIKA

Podczas gry wciśnij [CONTROL] + [SHIFT] + [C] i wpisz następujące kody:
gold – dodaje 1000 złota
mana – dodaje 1000 many
win – wygrywasz scenariusz
spells – czary bez wcześniejszego przygotowania
research – wszystkie wynalazki
instantprod – nieprzerwana produkcja
instantres – nieprzerwane badania
towns – widać wszystkie miasta na mapie
emergehero – pomoc

BEACH LIFE

Poniższe kody wpisz podczas gry:
costa del dosh – nieograniczona kasa
quick quick quick! – szybkie budowanie
all buildings Unlock – wszystkie budynki do budowy

PRISONER OF WAR

Poniższe kody wpisz na ekranie z hasłem:
QUINCY – sekrety
MUFFIN – sekrety
FATTY – sekrety
DINO – nielimitowane dobra
FOXY – tryb „Top down"
BOSTON – tryb pierwszej osoby
FARLEYMYDOG – wszystkie sekrety
DEFAULTM – domyślny poziom
GER1ENG5 – wszystkie poziomy
Możesz także spróbować użyć poniższych trików:
DT
SHOWTIME
CORETIMES
ALLTIMES
JOE
KAZ
JASMINE

RETURN TO FALLOUT 2

Będziesz dzień święty święcił – przykazano gdzieś.

Innymi słowy – są rzeczy, które co pewien czas trzeba sobie przypominać.

W temacie, który nas rajcuje, okazje są dwie.

Pierwsza – wreszcie objawiła się na naszym rynku polska wersja *Fallout 2*.

Druga – miarodajne pismo „Computer Gaming World" opublikowało listę z 10 najlepszymi RPG-ami wszechczasów. Może to ich prywatne widzimisię, ale też napisano gdzieś „po czynach poznacie ich".

„Computer Gaming World" na pierwszym miejscu w swoim rankingu stawia grę *Fallout*.

Inteligentni ludzie pozostają inteligentni pod każdą szerokością geograficzną.

Nie będę z pomocą jakiegoś Desert Eagla naganiał do *Fallouta 2*, ale jeśli trafią się straceńcy, którzy skorzystają z niezłej polskiej wersji programu, mam dla nich dobrą radę na początek.

W tej grze, jak w życiu, umiejętność posługiwania się lekką bronią strzelecką, to podstawa bytu. Zanim jednak dorwiesz się do Boga, żeby ci kule ponosił, z reguły przeskoczysz dwa-trzy poziomy doświadczenia. Zapamiętajmy więc – nie ruszamy punktów, którymi można zwiększyć umiejętności strzeleckie. Mogą się spokojnie pewien czas kumulować. Problem w tym, że w zasięgu początkującego bohatera są CZTERY książeczki „Spluwy i kulki", których lektura wydatnie zwiększy kulomiotność. Pech w tym, że jeśli wcześniej podbijemy tę umiejętność, stajemy się na tyle rozgarnięci, że drogocenne „Spluwy i kulki" niczego już nie mogą nas nauczyć.

Tak więc, po inicjacji w wiosce Arroyo, z włócznią w garści biegniemy prościutko do Klamath. Tam, w raczej pustej chacie, tuż przy południowej krawędzi przedmieścia, na półeczce z książkami, na swojego miłośnika czeka pierwszy tom „Spl-i-kul". Wertujemy go szybko i resztę problemów z tej lokacji odwieszamy na przysłowiowy kołek.

Z Klamath do Nory są trzy kroki na południowy-wschód. Przy wejściu do tego miasta na

IKI

THE THING

Aby uruchomić tryb oszustw należy dodać wpis w rejestrze systemowym. Przed wykonaniem jego modyfikacji zaleca się zrobienie kopii zapasowej. Wykonaj następujące czynności:

1. Wybierz Start – Uruchom i wpisz **Regedit**.
2. Idź do klucza: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0**
3. Kliknij prawym przyciskiem myszki by przywołać menu kontekstowe. Stwórz nowe klucze o nazwach podanych poniżej, a wartość ustaw na 1 (lub 0, jeśli chcesz trik wyłączyć).
4. Lista trików (nazwy kluczy):

PlayerInvulnerable – nielimitowana energia dla Ciebie
NPCInvulnerable – nielimitowane zdrowie dla aliantów
FullWeaponEquip – dostęp do wszystkich rodzajów broni
DoInGameLoadSave – nowa opcja w grze Load Game i Save Game w menu z opcjami

Z zapisywaniem i wczytywaniem gry mogą wystąpić pewne kłopoty. Niekiedy trzeba cofnąć się do poprzedniego menu. Natomiast by wczytać zapisaną wcześniej grę, należy najpierw uruchomić ten poziom, a dopiero potem wczytać stan z save.

EMPEROR
RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Naciśnij CONTROL + ↵ + C by przywołać konsolę. Wówczas możesz użyć poniższych trików:

Black Death – zabija wszystkie jednostki
Shake Shake – trzęsienie ziemi
Glub Glub – powódź
Gimme Goods – otrzymujesz różne zasoby
Kill Enemy Units – zabija wszystkie jednostki wroga
Kill Loan Units – zabija wszystkie jednostki pomocnicze
Delian Treasury – dodaje 5.000 jednostek
I win again – wygranie scenariusza (po dłuższej chwili)

Możesz także spróbować użyć poniższych trików:

Uncle Sam
TimeBandits
Lizardman
Jumble town
Bad Wallpaper
Great Heat
BoundFrags
Reset Timing
Dump Timing
Toggle Alpha
SpawnMugger
SpawnBandit
Chinese Flu
IgnoreDesire
FunForElite
WaresForElite
TeaForElite
SilkForElite
CeramicsForElite
HempForElite
Shutime
Framerate

REDGUARD

Idź do folderu z grą i otwórz plik **Combat.ini**. Zmień „Cyrus damage", by móc zabijać jednym strzałem. Możesz także zmienić pozostałe uszkodzenia na 0, by stać się nieśmiertelnym.

Wciśnij F12 by przywołać konsolę i w niej wpisz dowolny z poniższych kodów, by wzbogacić się o wybrany przedmiot: **Item add,#** gdzie **#** to numer

Lista przedmiotów:

(2) – gold
(3) – stoneskin potion
(4) – health potion
(5) – ring of invisibility
(6) – Vola's Ring
(7) – sabre
(8) – rusty key
(9) – gold key
(10) – silver key
(11) – amulet
(12) – soul gem
(13) – soul sword
(14) – crowbar
(15) – peg rune
(16) – peg rune 2
(17) – peg rune 3
(19) – orc's blood
(20) – orc's blood with ...
(21) – spider's milk
(22) – spider's milk with ...
(23) – ectoplasm
(24) – ectoplasm with ...
(25) – Hist sap
(26) – Hist sap with ...
(27) – Dwarven lore book
(28) – Dwarven gear
(29) – glass vial
(30) – glass vial filled with elixer
(31) – iron weight
(32) – bucket
(33) – bucket full of water
(34) – gauntlet rune
(35) – Elven Artifact book
(37) – Redguard Heroes book
(38) – Hammerfell book on Flora
(39) – map from Makio
(40) – leather pouch of gold
(41) – Crendel's stolen map
(42) – silver boat
(43) – shovel
(44) – aloe
(45) – torch
(46) – monocle eyepiece
(47) – flag
(48) – silver locket
(49) – league insignia parchment
(50) – Joto's Jail map
(51) – Flask of Lillandril
(52) – Hundings Tailsman
(53) – Izsara's Journal
(54) – feather
(55) – Kithral's journal. The dead monk
(56) – Folks Firmament book
(57) – Izara's journal locked
(58) – star stone
(59) – key to warehouse
(60) – key Izara's house
(61) – spell
(64) – glass bottle empty
(65) – glass bottle with water
(66) – glass bottle mixed with water and aloe
(67) – strength potion
(68) – bandage
(69) – bandage with blood
(70) – sabre
(71) – sabre
(72) – sabre
(73) – sabre
(74) – bone key

prawo mamy knajpę, na lewo sklepikarza (uwaga na dzieci przy drzwiach – kradną jak najęte!). Nas interesuje dom trochę na południe, gdzie rezyduje gang laski o oryginalnym imieniu Lara. Wchodzimy tam. Nie wdajemy się w konwersacje, tylko puk-puk do drzwi prowadzących do pustego pokoju na południu. Tam na ustawowej półeczce czeka nas drugi tom „Spl-i-kul". Czytamy i znikamy.

Przy wyjściu z Nory warto zrobić solidne SAVE. Teraz droga prowadzi daleko-daleko na wschód. Zdarzenia randomowe lepiej pomijać, bo łatwo sobie wybić zęby. Przy odrobinie szczęścia bez wielkich uszczerbków dobrniemy do lokalizacji w zielonym kółku – NIEZNANE. Wdepnijmy w to bez lęku. Jesteśmy w Modoc. Z nikim nie rozmawiamy, nic nie załatwiamy, żeby nie namącić w całej historii. Na prawo od wejścia jest duży biały budynek. To kościół. Poniżej – rancho hodowcy braminów. Tuż za nim – na świeżym powietrzu – drewniany kibelek. Biegniemy tam jak za potrzebą wyższego rzędu. Obok sracza każdy znajdzie nasze „Spl-i-kul" – wolumin III.

Trylogię mamy za sobą. Po ostatnią część sagi trzeba odbić kawałek na wschód, do miasta Kryptopolis. Tam na przedmieściu jest Bar Cassidy'ego. Właściciela można oczywiście skaperować do drużyny, ale nas interesuje pokoik na zapleczu knajpy. Na znajomej półeczce cały czas czekał na nas epilog kształcenia naszego bohatera na rewolwerowca. Czytamy. Nabijamy zaległe punkty do umiejętności „lekka broń palna" i wracamy do Klamath, gdzie na pewien czas zawiesiliśmy na kołku całą historię.

Dopiero teraz, z głową spokojną o prawidłowy rozwój duchowy naszego bohatera, możemy rozpocząć grę. Powodzenia.

Vicor

CENY GIER POD MIKROSKOPEM

RAPORT SPECJALNY

Polscy gracze mogą czuć się obecnie niemal jak w raju. Gry są teraz tak szeroko dostępne jak nigdy wcześniej, do tego w cenach na każdą praktycznie kieszeń. Przy tym nie musimy miesiącami czekać na tytuły, które miały już swą premierę na Zachodzie. Nawet opóźnień wynikających z opracowywania polskiej wersji językowej jest coraz mniej. Niewiele osób zdaje sobie jednak sprawę z tego, jak doszło do owej rewolucji cenowej, jak to się stało, że dystrybutorzy zmienili swoje podejście do graczy. Postanowiliśmy przyjrzeć się mechanizmom regulującym to, na jakiej zasadzie ustala się ceny gier na naszym rynku.

Maciej Jasiński

Dziękujmy piratom

Kto jest obecnie najefektowniejszym dystrybutorem gier w Polsce? CD Projekt, Cenega, LEM, a może Play It? Trudno dokonać w tym przypadku jednoznacznej oceny, wszakże poszczególni wydawcy prześcigają się teraz w uatrakcyjnianiu swoich produktów, w przygotowywaniu polskich wersji językowych i dorzucaniu gadżetów. Jednak gdy brać pod uwagę ilość sprzedawanych każdego miesiąca gier, to „najlepszym dystrybutorem" byliby piraci zza wschodniej granicy, tuż za nimi plasowaliby się nasi rodzimi hurtownicy handlujący softem na stadionach, a po nich „zrzeszenie skromnych detalistów wyposażonych w nagrywarki i zaopatrujących rodzinę oraz znajomych". Dopiero na dalszych pozycjach są nasi dystrybutorzy, oficjalni przedstawiciele światowych wydawców. Rodzimi dystrybutorzy gier przez długi czas nie mieli pomysłu i strategii jak skutecznie walczyć o klienta. Tymczasem połowa lat 90. to był okres dla polskich wydawców niemal beznadziejny. Wystarczy zajrzeć do zamieszczonej obok tabelki („Jak mogliśmy kupować gry"), aby przekonać się, że w latach 1995-1998 za minimalną pensję można było kupić raptem 2-3 gry, natomiast za przeciętne wynagrodzenie – nie więcej niż 8 tytułów. Oczywiście trudno sobie wyobrazić kogoś, kto przeznacza całą swoją pensję tylko na zakup gier, ale osoby lubiące miło spędzić czas przy komputerze, praktycznie od połowy 1999 roku, mogły mieć coraz więcej powodów do radości. Ceny gier zaczęły wówczas spadać, średnie wynagrodzenia rosnąć. Doszło do sytuacji, że obecnie, pod koniec 2002 roku, można za przeciętną płacę kupić kilkadziesiąt oryginalnych gier. Legalne oprogramowanie stało się tym samym bardziej dostępne, a kupno nowego tytułu nie jest już przemyślanym działaniem, poprzedzonym półrocznym oszczędzaniem do świnki-skarbonki.

Dlaczego ceny gier spadły? Złożyło się na to wiele czynników. Przede wszystkim zwiększyło się grono odbiorców legalnego oprogramowania, dzięki czemu rodzimym dystrybutorom łatwiej negocjuje się ze sprzedawcami licencji i ustala końcowe ceny poszczególnych tytułów. Swój wpływ na spadek cen, a także paradoksalnie poprawę jakości edytorskiej (w tym opracowywanie tłumaczeń), mieli piraci. Na stadionach pojawiały się gry w polskiej wersji językowej (fatalnie zrobionej, ale zawsze), które w naszych sklepach były sprzedawane tylko w oryginale.

Nie sposób przemilczeć również zwiększonego dostępu do internetu, poprawiania się przepustowości łącz, dzięki czemu już na kilka tygodni (czy nawet miesięcy) przed premierą gry, można ściągnąć bez problemu scrackowaną jej wersję beta. Natomiast dzięki niewielkim cenom płyt CD-R i wypalarek, sporządzić kopię do domowego archiwum i wykonać kilka dodatkowych egzemplarzy dla szwagra, kuzyna czy kolegów z klasy.

Wreszcie pośrednio rewolucję cenową wytworzyły wydawane w Polsce pisma komputerowe. Obecnie mamy kilka tytułów, które co miesiąc zamieszczają na dołączanych płytach pełne wersje gier. Wielu klientów w tych okolicznościach nie decyduje się na zakup gier w sklepie, licząc, że za jakiś czas (przeważnie niezbyt długi) i tak znajdą się one na którymś coverze.

Okiem monopolisty

Na polskim rynku funkcjonuje kilka tytułów gier, które usilnie nie ulegają obniżkom cen. Jednym z nich jest seria FIFA, która nie mając sobie równych wśród piłkarskich zręcznościówek, nie musi się przejmować zbytnio przekonywaniem do siebie odbiorców – wszakże miłośnicy kopania piłki, to najliczniejsze grono sportowych kibiców w Polsce. Warto zatem prześledzić, jak zmieniały się ceny gier piłkarskich z Electronic Arts w ostatnich latach.

Tytuł	Cena
FIFA 97	140 zł.
FIFA 98 Road to World Cup	160 zł.
FIFA 99	150 zł.
FIFA 2000	99 zł.
Euro 2000	119 zł.
FIFA 2001	139 zł.
FIFA 2002	129 zł.
2002 FIFA World Cup	139,90 zł.

Kup pan grę

Wydawać by się mogło, że cena gry to po prostu wypadkowa jej atrakcyjnego wizerunku wytworzonego na etapie zapowiedzi oraz not, jakie otrzymała w pismach komputerowych. Wiadomo, że hity to pewny produkt, który można sprzedać z zyskiem, natomiast te o nie wyrobionej marce, a przy tym marnie wykonane – zawsze będą zalegać na sklepowych półkach. Jest w tym sporo prawdy, wszakże polscy dystrybutorzy to nie towarzystwa filantropijne, a poważne firmy ponoszące wydatki i oczekujące nie tylko zwrotu kosztów, ale też odpowiedniego zarobku.

Komplikacje zaczynają się już na etapie zakupu licencji. Idealną sytuacją dla polskiego dystrybutora byłaby oczywiście możliwość wyboru jedynie tych tytułów, które są dobre i mają szansę na niezłą sprzedaż. Jednak długookresowe umowy z wydawcami zakładają, że gry w znacznej części kupuje się w pakietach, zawierających obok hitów także pozycje mniej wartościowe. Jedynym zyskiem dla graczy jest możliwość zapoznania się z pełną ofertą niektórych producentów. Potwierdzają to zresztą przedstawiciele rodzimych wydawców. Zdaniem Jacka Gadzinowskiego – Marketing Executive – w firmie Play It – „odpowiedzialny dystrybutor nie wybiera rodzynek z planów wydawniczych i reprezentuje cały portfel zachodniego partnera". Trudno się z tym stwierdzeniem nie zgodzić.

Co zatem staje się z tytułami o mniejszym potencjale marketingowym, którym nie rokuje się szans na dobrą sprzedaż. Są one wydawane w minimalnym nakładzie, ustalonym w kontrakcie. Czy jednak zawsze? Według naszych informacji, część najsłabszych tytułów tylko na papierze ukazuje się w Polsce w zakontraktowanym nakładzie kilku tysięcy sztuk. W rzeczywistości, aby zaoszczędzić na kosztach, wydaje się jedynie tyle egzemplarzy, aby wysłać do pism branżowych, sprzedawcy licencji i coś tam rzucić na półki sklepowe w kilku EMPiK-ach.

Najistotniejszym problemem na etapie rozmów z wydawcą jest ustalenie nakładu, w którym ukaże się gra w Polsce. Na tej podstawie obliczane są koszty tantiem, stanowiących zazwyczaj około 70% nakładów ponoszonych przez dystrybutora. Oczywiście, wydawcy też potrafią dobrze liczyć pieniądze i koszty opłat licencyjnych różnicują w zależności od tego, jakie gra ma szanse na sprzedaż. Co ciekawe, w kilku przypadkach polski dystrybutor wyczerpał zakontraktowane limity i musiał renegocjować umowę. Marcin Marzecki – Szef działu PC w firmie CD Projekt – przyznaje, że tak było chociażby w przypadku gry *Diablo*, zainteresowanie którą przerosło wszelkie oczekiwania. Czy były też przypadki dotłaczania gier bez informowania sprzedawcy licencji – tego niestety nie wiemy.

Warto przy okazji zaznaczyć, że gry sprzedawane na polskim rynku pochodzą z dwóch różnych źródeł. Część jest kupowana bezpośrednio u producentów, natomiast część przez reprezentujących ich pośredników. To także ma duży wpływ na ustalanie ceny końcowej gry w naszym kraju. Niektórzy ze sprzedawców licencji chętniej zgadzają się na różne układy i są bardziej otwarci na propozycje rodzimych dystrybutorów. Inni twardo narzucają swoją politykę cenową, nie licząc się zupełnie z wielkością rynku komputerowego w Polsce i jego możliwościami. Tak jest z firmą Microsoft, której kolejne edycje *Flight Simulatora* od wielu lat są najdroższymi tytułami na rynku, natomiast *Close Combat 4* – gra już trzyletnia – nadal oferowana jest w cenie nowego hitu.

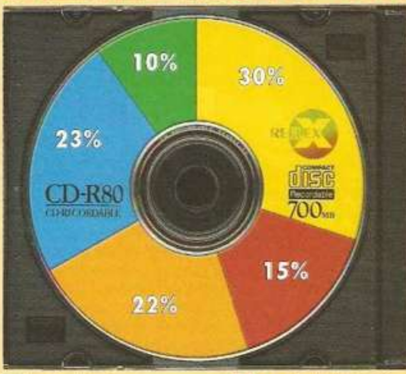
Dopiero na etapie ustalania nakładu gry, można myśleć o sprawach związanych z uatrakcyjnieniem polskiego wydania. Najistotniejszą kwestią jest rzecz jasna przygotowanie polskiej wersji językowej. Średni jej koszt wynosi około 100.000 złotych, jest jednak spora grupa gier (wyścigów czy niezbyt skomplikowanych zręcznościówek), w których przypadku kwoty te nie przekraczają 10 tysięcy złotych. Koszty lokalizacji

JAK MOGLIŚMY KUPOWAĆ GRY

Źródło: opracowanie własne redakcji

Rok	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
Średnia cena gry w złotych	110	120	150	155	120	100	90	70
Najniższe wynagrodzenie miesięczne w złotych	295	350	406	500	650	700	760	760
Ilość gier możliwych do kupienia za najniższą pensję	2,7	2,9	2,7	3,2	5,4	7	8,4	10,9
Przeciętne wynagrodzenie miesięczne w złotych	702	873	1.061	1.239	1.706	1.923	2.020	2.061
Ilość gier możliwych do kupienia za średnią pensję	6,4	7,3	7,1	8	14,2	19	22,4	29,4

ŚREDNIE KOSZTY GRY



- marża sklepów
- marża dystrybutora
- podatek VAT
- koszty licencji
- koszty techniczne (lokalizacja, druk instrukcji, tłoczenie płyty itp.)

Źródło: dane polskich dystrybutorów

Heroes of Might nad Magic

Warcraft 3

w największym stopniu zależą od ilości tekstu pisanego i mówionego, który trzeba przetłumaczyć. Dodatkowo należy doliczyć do tego zatrudnienie osób (czasem znanych aktorów), które użyczają swych głosów postaciom z gier. Jednak nie tylko ilość materiałów do przetłumaczenia jest tak dużym wydatkiem dla dystrybutora. Chociaż *Warcraft 3* nie był jakimś wielkim wyzwaniem dla tłumaczy, to koszt jego lokalizacji przekroczył 200 tysięcy złotych. Jak nam zdradził Marcin Marzecki z CD Projekt – „Kwota ta była tak duża, ponieważ Blizzard wymusił dokonanie lokalizacji gry w swojej centrali". Koszty zagranicznego wyjazdu i pobytu zajmującej się tym grupy z Polski – miały z pewnością odbicie w późniejszej cenie wydanego u nas *Warcraft 3*.

Harry Potter

Dlaczego część gier nadal nie jest tłumaczona? Niektórzy wydawcy nie zgadzają się, aby zmieniać cokolwiek w ich grach. Twardo trzyma się tego chociażby firma Lucas Arts, której tytuły na cały świecie ukazują się tylko w oryginalnej wersji anglojęzycznej. Dochodzi też do tego przewidywany zysk, wyliczony na podstawie badań rynkowych prowadzonych przez rodzimych dystrybutorów. Zdaniem Jacka Gadzinowskiego z Play It – „Polega to na takim zbilansowaniu kosztów i przychodów, by osiągnąć zyskowność". Jeżeli koszty lokalizacji nie mają szans zwrócić się dzięki wyższej sprzedaży, rezygnuje się ze spolszczenia. Co natomiast z gadżetami, które coraz częściej można znaleźć w pudełku – różnego rodzaju koszulkami, kubeczkami czy podkładkami pod mysz. Jak nam powiedział Jacek Gadzinowski – „Muszą one uzyskać akceptację wydawcy, a często nawet developera".

Końcowym kosztem poniesionym przez polskiego dystrybutora jest wreszcie przygotowanie instrukcji i pudełek do druku oraz płyt do tłoczenia. Jednak te koszty nie stanowią obecnie już takiego problemu, jak jeszcze pięć lat temu. Tłoczenie płyt jest obecnie na tyle tanie, że praktycznie na finalną cenę gry nie wpływa to, na ilu krążkach jest ona umieszczona.

Według informacji, do których dotarliśmy, koszty zakupu licencji na daną grę, przygotowania jej tłumaczenia i wydania, wynoszą średnio 33% (w niektórych przypadkach potrafią przekroczyć nawet 40%) końcowej ceny gry. Przy tym zysk dystrybutora to około 15%, z czego opłaca on zatrudnione osoby, koszty wynajęcia biur oraz działalności. Najwięcej na graczach zarabiają pośrednicy (hurtownie i sklepy) – około 30%, a także polski budżet, któremu odprowadzany jest podatek 22% VAT. Może zatem przydałaby się jakaś inicjatywa obywatelska środowiska graczy, mająca na celu zebranie wymaganych przez Konstytucję RP 100.000 podpisów i złożenie projektu ustawy wprowadzającej stawkę VAT 0% na gry komputerowe. Szanse na poparcie ze strony parlamentarzystów są niewielkie, ale spróbować warto.

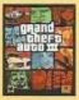
Na rozbiegu

Polski rynek gier komputerowych (oczywiście tych legalnych) posiada swoją specyfikę; otóż paradoksalnie w okresie kryzysu gospodarczego i powszechnej recesji, nadrabia on straty poniesione w ostatnich latach. Do powszechnej radości i wielkiego boomu na gry komputerowe jeszcze daleko, ale sprawy zaczynają iść we właściwym kierunku — zwłaszcza z punktu widzenia polskich wydawców. Z informacji, które otrzymaliśmy od polskich dystrybutorów wynika, że przeciętny tytuł sprzedaje się w nakładzie kilku tysięcy egzemplarzy. Tylko nieliczne (jak chociażby pogardzana przez hardcore'owych graczy gra *Harry Potter*, czy też przebojowe *The Sims*) sprzedają się w nakładzie bliskim 50 tysięcy egzemplarzy. Natomiast firma CD Projekt pochwaliła się, że już w pierwszym tygodniu dystrybucji, sprzedała większość z przekazanych do sklepów 48 tysięcy egzemplarzy gry *Heroes of Might and Magic 4*. Przy tym mamy nadal sporą grupę tytułów, które są w stanie zainteresować nie więcej niż kilkuset graczy i to nie tylko dlatego, że są słabej jakości – nadal dla wielu zaporową pozostaje cena zbliżona do 150 złotych.

Rynek piracki wciąż kwitnie, ale jednocześnie coraz więcej młodych ludzi zaczyna być świadomymi faktu, że kupując coś nielegalnie dokonuje się przestępstwa, czyni coś wręcz nagannego moralnie. Czy oznacza to, że piraci zza wschodniej granicy niedługo będą musieli szukać nowych rynków zbytu? Raczej nie, chociaż ich działalność powinna osłabnąć po wejściu Polski do Unii i uszczelnieniu granic. Oby tylko towarzyszyła temu przemyślana strategia wydawnicza polskich dystrybutorów. ❐

CENY WYBRANYCH GIER W POLSCE I NA ZACHODZIE

Dane z dnia 10.10.2002, liczone według kursu dolara 4,2 zł.

Nazwa gry	Warcraft 3	Grand Theft Auto 3	Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Medal of Honor: Allied Assault	Max Payne	Duke Nukem Manhattan Project	Heroes of Might and Magic 4	Age of Wonders 2
								
Cena na www.amazon.com	49,99 $ (210 zł.)	44,99 $ (189 zł.)	44,99 $ (189 zł.)	44,99 $ (189 zł.)	39,99 $ (168 zł.)	24,99 $ (105 zł.)	44,99 $ (189 zł.)	39,99 $ (168 zł.)
Cena na www.ebgames.com	59,99 $ (252 zł.)	49,99 $ (210 zł.)	49,99 $ (210 zł.)	44,99 $ (189 zł.)	39,99 $ (168 zł.)	24,99 $ (105 zł.)	44,99 $ (189 zł.)	39,99 $ (168 zł.)
Cena gry w Polsce	129,90 zł	99 zł	169 zł	129 zł	99 zł	79 zł	99,90 zł	69 zł

ZMIEŃ SWÓJ TELEFON

Graficzny SMS

TYLKO 2 zł + VAT

AK.500728	AK.500733	AK.500736	AK.500911	AK.500913
AK.500922	AK.501040	AK.501042	AK.501043	AK.501045
AK.501047	AK.501048	AK.501049	AK.501050	AK.501162
AK.501172	AK.501173	AK.501282		
AK.501320	AK.501334	AK.500214		
AK.500309	AK.500310	AK.500319		
AK.500390	AK.500560	AK.500890		
AK.500895	AK.501069	AK.501071		

Aby otrzymać smsa graficznego, należy wysłać pod numer 7216 SMS, w treść wpisując numer danego smsa graficznego (np. AK.500784). Smsa graficznego dostaniesz w ciągu 15 min.

Aby wysłać znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7216, w treści SMS'a wpisać numer wybranego smsa graficznego i podać numer odbiorcy, oddzielone kropką, np.: AK.500784.numerodbiorcy. Osoba która ma odebrać logo/dzwonek dostanie SMS w ciągu paru minut.

- Z usługi tej mogą korzystać wszyscy, bez względu na sieć.
- Usługa jest dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia.
- Koszt to 2 zł + VAT.

UWAGA! – Usługa dostępna tylko dla modeli telefonów Nokia

Copyright by Phonesat.

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".

Chaos bitewny

Czytając w ostatnim numerze ŚGK zapowiedź gry „Frontline Attack: War Over Europe", zwróciłem uwagę na fragment, w którym recenzent narzeka na zdarzające się w trakcie bitew momenty chaosu. Zdałem sobie w tym momencie sprawę, że czytam coś takiego po raz setny. W znakomitej większości recenzji gier z gatunku strategii czasu rzeczywistego chaos na polu walki odbierany jest bowiem jako poważna wada. Każdy tekst pełen jest narzekań na trudne do odróżnienia jednostki, rozpadający się szyk, brak reakcji na klikanie myszką, trudności w zaznaczeniu większej ilości jednostek itp.

Domorośli stratedzy, zwyciężający w wielkich kampaniach na ekranach swoich monitorów, chcieliby widzieć komputerową wojnę jako bardzo krwawą partię szachów z oddziałami karnie i w niezmąconym szyku przesuwającymi się po polu bitwy. Oddziałami składającymi się ze ślepo wiernych imbecyli gotowych bez zawahania wykonać najgłupszy nawet rozkaz, choćby prowadzący do wycięcia oddziału w pień. Przecież to fikcja! Większość relacji z walk w każdym praktycznie okresie historii wspomina zawsze o jednym elemencie. Tym elementem jest z a m i e s z a n i e !

Gdzie więc, pytam się, jest w komputerowych strategiach miejsce na strach, na zmęczenie żołnierzy, na głód, na brak amunicji, na zwątpienie w sens walki? Gdzie są dezercje, gdzie są masowe rozstrzeliwania? Gdzie są problemy z łącznością, tak powszechne w czasach, gdy odpowiadał za nią szybki w nogach facet z rulonem rozkazów w dłoni, a i w epoce satelitów też nierzadkie? Gdzie jest miejsce na pomyłkowy ostrzał własnych jednostek lub na głupotę generałów?

Może te czołgi w grze „Frontline Attack" wypadają z szyku, bo w jednym oberwał dowódca, w drugim rozwaliło radiostację, a załoga trzeciego wpadła w panikę? A może żołnierze zwyczajnie zachlali się wódą przed walką, bo akurat były imieniny mechanika?

Wiem, że zamieszanie na polu walki w RTS-ach to efekt lenistwa programistów, nie zaś dążenia do realizmu, ale skoro już jest obecne, to po co tak bez końca na nie narzekać? W większości komputerowych strategii głupota i umowność wprost wylewa się z ekranu, każdy recenzent może więc znaleźć sobie jakiś inny kąsek do rozszarpania.

Czekam zatem na pełną chaosu strategię, w której nierozsądnie przetrzebione oddziały nagle zwieją z pola bitwy, albo wywieszą białą flagę, albo zaczną bez sensu biegać w kółko, mając gdzieś rozpaczliwe klikanie i przekleństwa Gracza, któremu akurat uwidziało się „małe poświęcenie" jednego oddziału.

Krzysztof z Bydgoszczy

Pomysły leżą na ulicy

Narzekania na fakt, że kolejne programy są wtórne, pojawiały się w listach bardzo często. Oczywiście, nie istnieje rozwiązanie, które całkowicie zlikwidowałoby ten problem, lecz ciekawe jest to, że nikt jeszcze nie wydał gry czerpiącej pomysły z naszego życia codziennego. No bo spójrzmy wokół siebie – blokady na drogach, pielęgniarki na pasach, lekarze-łapówkarze w szpitalach, w sejmie nie wpuszcza się posłów na mównicę albo... się z niej modli, a Lepper jest ścigany listem gończym i mimo tego kandyduje na prezydenta. Może fajnie by było przynajmniej w grze komputerowej wpuścić posłów na podium, modlących się wykopać do kościoła, a barykady na drogach zlikwidować? Nie mówię, że pomysł jest rewelacyjny, ale w końcu ile gier posiada właśnie takie podejście? Zazwyczaj chodzi o totalną masakrę przeciwnika. A tak przynajmniej jest trochę inaczej... Trzeba jednak pamiętać, że nie ze wszystkich rzeczy można się naśmiewać – o ile motyw modlenia się na sali sejmowej w celu przedłużenia obrad, a właściwie niedopuszczenia innych do głosu, wydaje mi się przynajmniej w części śmieszny (w końcu w żadnym innym kraju nie zdarzają się podobne rzeczy – ale Polak potrafi), o tyle już idea wykorzystania powiedzmy tragedii związanych z działalnością Pogotowia Łódzkiego wydaje mi się nie na miejscu. Tak więc wszystko zależy od wyczucia i pomysłu. Ale na ich brak nie narzekajmy – wystarczy rozejrzeć się wokół siebie.

dace

Antyczne myślenie

Czytałem ostatnio jakąś gazetę i znalazłem w niej artykuł, po którym włosy zjeżyły mi się na głowie. Rzecz dotyczyła karania za granie w gry komputerowe. Graczom z problemami sercowymi tłumaczę, że rzecz JESZCZE nie dotyczy Polski, lecz... Grecji. Otóż rząd tego państwa w lipcu 2002 r. uprawomocnił ustawę, która zabrania rozgrywek w gry komputerowe – nie tylko w miejscach publicznych, ale również, o zgrozo, w mieszkaniach prywatnych. Żeby było ciekawiej, zakaz rozciągnięto na obcokrajowców! Osoby grające w gry na przenośnych komputerach, konsolach, a nawet na telefonach komórkowych mają płacić wysokie grzywny (5-75 tys. euro) lub wędrować na rok do więzienia za organizowanie rozgrywek, a nawet za samo posiadanie przenośnych konsol lub telefonów z grami komputerowymi! Ustawa jest początkiem walki greckiego rządu z nielegalnym hazardem. Została przygotowana w lutym tego roku, kiedy rząd Grecji ogłosił, że nie jest w stanie odróżnić grania w gry komputerowe od nielegalnego hazardu. Wiadomość rozeszła się już po całym świecie i wciąż napływają opinie do greckich witryn internetowych. Powstała również petycja, która ma na celu protest przeciwko działaniom rządu. Najlepsze jednak zostawiłem na koniec: ustawa dotyczy nie tylko gier produkowanych przez developerów, ale również tych dostarczanych razem z systemem operacyjnym Windows (greccy miłośnicy „Sapera" – uważajcie!). Nasuwa się jedno, ale za to straszne pytanie: ciekawe kiedy któryś z naszych (p)osłów wpadnie na równie genialny pomysł, co jego koledzy w Grecji?

Arthas

Woda na piracki młyn

Kupuję oryginały bardzo często. Zrezygnowałem z piratów, gdyż uważam, że poziom cenowy gier wydawanych w Polsce jest nader zadowalający. Jednakże zdarzają się momenty, kiedy ręce opadają, a w głowie powstaje pokusa sięgnięcia po pirata. Chodzi mi tu mianowicie o grę „Medieval: Total War". Jest to z pewnością obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego stratega, jednakże całkowicie nie rozumiem polityki firmy LEM odnośnie tego tytułu. Za 169 zł, czyli cenę bardzo wysoką (nawet jak na pułap cenowy panujący 4-5 lat temu, kiedy to przeciętna gra

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

W tym miesiącu na FŚGK wskazaliśmy na trend widoczny ostatnimi czasy u producentów gier komputerowych: czasem bardzo trudno jest zaklasyfikować dany produkt ściśle do jednego gatunku. FPS-y łączą się z rpg, RPG idzie w parze ze strategią, przygodówki z elementami zręcznościowymi. Czasem gra łączy w sobie nawet i trzy różne gatunki.

Nasze pytanie brzmiało: czy lubicie taki collage, czy też może jesteście zwolennikami czystości gatunkowej gier? Jak widzicie dalszy rozwój sytuacji – czy takie eklektyczne podejście to przyszłość rynku? No i czy macie jakieś swoje ulubione gry-hybrydy?

Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Według mnie łączenie różnych gatunków ma swój sens, a nuż powstanie nowy gatunek (vide Warcraft3 – rps). Zdarzają się perełki, które mimo połączenia wielu gatunków są świetnymi grami (Gothic, Deus Ex). Raz podoba mi się typowy rpg (Fallout), raz nie... Wiadomo, że jeśli ludzie będą kupować hybrydy, to takich gier będzie coraz więcej, więc wszystko zależy tylko i wyłącznie od nas (no, prawie...)

bukins

Jestem przeciwnikiem łączenia gatunków, a właściwie nie przeciwnikiem łączenia samego w sobie, ale tego, co za sobą to obecnie niesie w przypadku mojego ulubionego rodzaju gier, czyli przygodówek. Niestety wiele spośród gier, obecnie określanych jako „przygodówki", w istocie nie mają z tym gatunkiem wiele wspólnego i jeszcze kilka lat temu byłyby bez wahania zakwalifikowane jako zręcznościówki. Dziś wystarczy, że w jakiejś grze, oprócz machania mieczem, wywijania pięściami lub strzelania, trzeba rozwiązać kilka zagadek i taka gra już jest nazywana grą przygodową. Tylko że w tym sensie grą „adventure" był nawet Doom... Nie chodzi o to, by trzymać się różnic międzygatunkowych ściśle i za żadne skarby ich nie przekraczać – w historii gier, także przygodowych, jest wiele przykładów na to, że

kosztowała 140-150 zł) dostajemy grę nie spolszczoną (poza instrukcją), bez dołączonych gadżetów mogących częściowo usprawiedliwić tak wysoką cenę i spóźnioną o co najmniej dwa miesiące w stosunku do światowej premiery (tu przy okazji powstaje pytanie, na co dystrybutor marnował ten czas skoro sama gra spolszczona nie jest?). Tyle się mówi o porozumieniu gracze-dystrybutorzy i o tym, że to właśnie dystrybutorzy jako pierwsi wyciągnęli do nas rękę, ale widząc takie działania, nikt chyba nie powinien się dziwić, iż problem piractwa nie znika. Osobiście kupiłem oryginalną wersję „M:TW", ale muszę to powiedzieć – chociaż sama gra jest świetna, to pierwszy raz w życiu po zakupie legalnej wersji poczułem się oszukany i żałowałem, że nie kupiłem pirata.

KFDMC

Wiem ze swojego przykładu, że po piraty sięga się bardzo często nie dlatego, że ma się legalny przemysł gdzieś, ale dlatego, że nie jest się pewnym jakości samej gry. Nawet jeżeli jakiś tytuł zyskuje przychylne recenzje, to nie ma gwarancji, iż spodoba się każdemu. Jeżeli natomiast gracz postanowi wydać pieniądze zbierane przez 2-3 miesiące na grę i okaże się, że tytuł, choć zachwalany, nie przypadł mu do gustu, to w praktyce oznacza to, że wyrzucił swoje pieniądze w błoto. Dlatego ja osobiście gram w pirata jeden dzień i jeżeli mi się podoba, to odinstalowuję grę i zaczynam zbierać pieniądze na oryginał, a jeżeli nie, to kończę grę i zapominam o całej sprawie. Tak czy inaczej po jednym dniu grania gra ląduje z powrotem u mojego kolegi, który najczęściej udostępnia mi takie „produkty".

Oczywiście, alternatywą dla nielegalnych wersji gier są dema, jednakże często przecież się zdarza, iż przegapia się numer czasopisma, w którym zamieszczona była wersja demonstracyjna danego programu, a ściąganie z internetu dem 100-300 MB nie jest możliwe na modemie.

Ktoś może powiedzieć, że nic nie usprawiedliwia piractwa. Zgadzam się, ale chciałbym wskazać na pewien czynnik (poza zarobkami) który sprawia, iż w USA kupuje się tyle gier, a mianowicie – tam każdą grę można przetestować w sklepie. Niestety, u nas nie ma tego komfortu, ani w sklepach branżowych, ani w centrach handlowych (tam akurat spotkałem się z możliwością testu gier konsolowych), ani w Empikach (przynajmniej nie w mieście, w którym ja mieszkam), gdzie wprawdzie stoi jakiś komputer wyświetlający demo gry, ale o uruchomieniu konkretnego tytułu nie ma mowy.

Blaze

LISTY DO REDAKCJI

Proszę bardzo serdecznie pozdrowić Pana Wiktora Żwikiewicza. Kiedy zobaczyłem zdjęcie i rozmowę w ostatnim n-rze ŚGK, wzruszyłem się okrutnie, a „Delirium w Tharsis" stanęło mi przed oczami jak żywe. Wprawdzie mam swój egzemplarz tej powieści, ale może dla młodszych Czytelników dalibyście „Delirium" na płycie? Napiszcie, czy Wiktor pisze jeszcze? Czy można liczyć na coś nowego? Pozdrawiam Redakcję i gratuluję TAKIEGO Współpracownika!

Maciek Głowacki

Wiktora Żwikiewicza w Twoim imieniu pozdrowiłem (miło się uśmiechnął i podziękował). Warto tu wspomnieć, bo może nie wszyscy kojarzą, ale Wiktor jest tym samym człowiekiem, który swego czasu wydał takie powieści, jak „Druga jesień", „Imago" czy właśnie „Delirium w Tharsis" (moim zdaniem, to najlepsza powieść w jego dorobku i jedna z najlepszych w polskiej literaturze SF). Wiktor przez długi czas pracował także z innym naszym autorem (sYs/yavor) nad grą komputerową pt. „Wieża światów" (cRPG), ale nic z tego niestety nie wyszło.

Oprócz tego, że Wiktor obecnie pisze dla ŚGK rozmaite teksty (recenzje, dodatki, „Przekręty"), a także mobilizuje nas do pełnego wykorzystywania naszych zdolności twórczych, od tego numeru rusza także ze swoim własnym stałym cyklem felietonów pt. „Gabinet osobliwości". Zaś wieczorami, kiedy nie gra, siada czasem także do swojej powieści „Kosmodram Machu Picchu". Pisze od ponad 15 lat i już mało kto wierzy, że ją kiedykolwiek ukończy, jednak my nie dajemy za wygraną i cały czas nagabujemy Wiktora, żeby wziął się do roboty i powieść wreszcie napisał. Wtedy moglibyśmy opublikować ją w ŚGK – np. na CD – i to chcielibyśmy zrobić najchętniej, zostawiając publikację „Delirium" na zapas. Może kiedyś w końcu uda się nam zrealizować to wspólne marzenie.

A skoro już jesteśmy przy sławnych personach, to zwracam Waszą uwagę, że od tego numeru do naszego zespołu dołączył także Nubarus, znawca cRPG i RPG, który prowadzić będzie „Tawernę", a więc rubrykę jak najbardziej z jego obszaru zainteresowań. Na tym nie koniec, już wkrótce powitamy w naszych szeregach kolejnych nowych fachmanów (choć pewnie bardziej poprawnie byłoby – pasjonatów). I, czego już chyba wszyscy się spodziewają, wpuścimy na łamy także Was, naszych Czytelników. W tym numerze, obok recenzji „The Thing", pojawia się pierwsza jaskółka tych zmian. Zajrzyjcie na stronę 53, oceńcie i napiszcie do nas, co o tym sądzicie. I trzymajcie rękę na pulsie.

Fakt, że wygrałem wyróżnienie w konkursie literackim ucieszył mnie nie tylko dlatego, że zdobyłem nagrodę, ale także dlatego, że z powodów można by to nazwać organizacyjnych nie byłem w stanie przysłać opowiadania do 31 sierpnia, a mimo tego Szanowne Jury nie zlekceważyło mnie na zasadzie „po terminie – do widzenia!". Stawia to Was, ŚGK, na pierwszym miejscu wśród czasopism komputerowych pod względem podejścia do Czytelnika. Niegdyś, jeszcze w roku 2000, kupowałem inne pismo, które ogłosiło swój konkurs. Podobnie, jak Wasz, był organizowany w porze letniej, a niestety od kilku lat okres ten spędzam tak, jak to opisałem Wam w załączniku do mojego opowiadania. I wysłałem podobną prośbę wraz z rozwiązaniem konkursu. Nie dość, że nie została uwzględniona, to jeszcze panowie odpowiedzialni za rubrykę z listami umieścili moją prośbę w dziale „dziwne listy" i zjechali mnie równo z trawą (w dodatku przeinaczając moją ówczesną xywę). Fakt ten tak mnie wqrzył, że na ponad rok przestałem kupować jakiekolwiek pisma z tej branży. Dopiero ŚGK 10/01 zmienił moje postanowienie i od tego czasu (z małymi przerwami, spowodowanymi powodami finansowymi) kupuję tylko Was. Trzymajcie tak dalej, za traktowanie Czytelników należy wam się 10/10 w Waszej skali ocen!

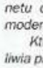
Piotr z Warszawy

Dzięki za miłe słowa. Ale cytuję tu Twój list nie po to, żeby rozpływać się w zachwytach nad sobą, ale aby uzmysłowić wszystkim naszym Czytelnikom, że jesteśmy normalni (!) i jeśli macie jakiś powód, przez który nie możecie zdążyć na czas z odpowiedziami na jakiś konkurs lub spostrzeżecie, że należy się Wam nagroda, a myśmy Was przeoczyli lub po prostu dostaliście drugą taką samą grę – jeśli więc zdarzy się Wam coś dokładnie takiego lub podobnego, nie załamujcie rąk, nie poddawajcie się, nie zakładajcie z góry, że i tak Was nie wysłuchamy. Bo tak nie jest! Wierzcie mi, że kontakt z Wami bierzemy na poważnie, jednocześnie traktując z ogromnym dystansem wszelkie regulaminy i zasady. Przecież to wszystko to tylko zabawa! Jeśli zatem możemy (bo nikogo tym nie krzywdzimy), jeśli formalnościom nie stało się zadość, ale zdrowy rozsądek podpowiada, że nie musiało, jeśli sprawa wymaga tylko naszej dobrej woli, to z chęcią idziemy Wam na rękę. I tak chyba być powinno. W każdym razie wśród przyjaciół.

rybrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

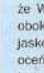
hybrydy mogą być wspaniałe. Jednak gdy dochodzi do tego, że poprzez modę na „hybrydy" trudno spotkać na rynku grę będącą przykładem zwyczajnego, klasycznego podejścia do danego gatunku, to już niestety bardzo źle.

TexMurphy



Obecnie na rynku gier komputerowych panuje pewien przesyt. Wiele graczy narzeka, że grom brakuje oryginalności, przyzwyczailiśmy się do tego, że np. jeden RTS jest podobny do drugiego. Producentom brakuje nowych pomysłów, więc tworzą gry, które trudno jednoznacznie zakwalifikować, bo zawierają elementy kilku gatunków. Popieram ten pomysł, bo sądzę, że jest to jedyny sposób, aby gry nie stały się całkowicie „sztywne". Wiele tytułów, takich jak np. „System Shock 2" czy „Deus Ex", udowodniło, że hybrydy mogą być doskonałymi produktami, z których przyszli producenci gier będą czerpać wzorce. Niestety, skutkiem ubocznym takiego rozwiązania jest to, że niektóre gatunki gier (np. logiczne) zanikają, a ich elementy spotkać można w innych gatunkach. Póki co, zwolennicy „czystości gatunkowej" nie mają się o co martwić, ale sądzę, że w przyszłości „hybrydy" mają spore szanse zdominować rynek gier.

Cameron



Dla mnie nie ma znaczenia, czy jest to cRPG czy FPS z elementami cRPG. Jeśli dobrze się bawię, to w czym problem? O to chyba w tym wszystkim chodzi.

denay

Mieszanie gatunków jest według mnie specjalną taktyką twórców, którzy, chcąc się wybić spośród kilkuset pozycji, muszą wymyśleć coś naprawdę ekstra. Zgodzę się również z tym, że przez takie działanie gry przygodowe straciły swoją klasę (każdy miło wspomina Curse of Enchantia, Escape from Monkey Island czy King Quest). Nie twierdzę, że przygodówki całkowicie wyginęły, gdyż zdarzają się wyjątki, jak na przykład Droga do Eldorado. Z drugiej strony, jak wiadomo, łączenie gatunków dobrze wpłynęło na kultowego Tomb Raidera. Podsumowując, są plusy i minusy mieszania gatunków gier, ale sądzę, że od tego nie uciekniemy.

AJ_02

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

Urok historii alternatywnych

Od dobrego pół roku Stany Zjednoczone pod dowództwem Busha młodszego szykują się do wojny z Irakiem – i w chwili gdy piszę te słowa zanosi się na to, że lada moment plany swe zrealizują. Każdy pretekst, by rzucić się na Saddama jest teraz dobry: a to broń atomowa, jaką ponoć buduje, a to broń biologiczna, jaką ponoć przechowuje, a to Al-Kaida, którą rzekomo wspiera, a jak już nic innego nie da się wymyślić, to bombarduje mu się lotnisko, radar czy inną stodołę, z której jakoby strzelano do Amerykańskich myśliwców. Gołym okiem widać, że jest jak w tym dowcipie o zającu, który – obity przez niedźwiedzia raz za posiadanie papierosów z filtrem, a raz bez filtra – w końcu przyniósł i takie, i takie, więc oberwał za to, że czapki nie nosił.

Nie jestem zwolennikiem rozwiązań siłowych, wojna to paskudna rzecz: odbiera ludziom życie, dorobek, produkuje kaleki, tracą na niej wszyscy, którzy biorą w niej bezpośredni udział, a zyskują faceci siedzący w siedzibach wielkich firm gdzieś za oceanem. Stąd mam głęboką nadzieję, że do napaści na Irak w imię prawa silniejszego jednak nie dojdzie. Jednakowoż, jako zapalony gracz, który tyle godzin spędził przy Civilization i pochodnych, że w całe miesiące dałoby się je złożyć, jestem w stanie zrozumieć inny, niż tylko moralny, wymiar działań administracji Busha. W rzeczy samej, czyż każdy, kto grał w civilizoidalne gry nie stawał w pewnym momencie przed sytuacją, w której pokonawszy drugie najsilniejsze państwo na planecie, mógł sobie robić, co chciał – bo i nikt nie był w stanie mu się skutecznie przeciwstawić? A wówczas, jako imperialny jedynowładca, w obliczu pokusy każącej mu zajmować jak największe przestrzenie (a zwłaszcza te zasobne w surowce) – cóż czynił? Przeważnie zbierał armię i leciał natłuc wybranej ofierze, w imię wiecznego pokoju i miłości na świecie okupując jej miasta i pola roponośne. W „Civilization 2" wiązało się to nawet z pewnym mrocznym dowcipem: Senat, który czasem mógł wojnie zapobiec, często na nią pozwalał pod pretekstem prowadzenia operacji pokojowych („peacekeeping operations"). Albowiem, jak uczył Sun Tzu, „sztuka wojny to sztuka oszustwa": nie wypada wprost powiedzieć, że celem napaści na Irak jest na przykład zabezpieczenie swemu państwu źródeł surowców energetycznych na następne pięćdziesiąt lat, w którym to okresie Chiny mają szansę wyrosnąć na drugą potęgę świata i rozpocząć nowy wyścig zbrojeń czy zimną wojnę, a jeśli USA będą kontrolować największe na świecie złoża ropy, to ChRL, która już dzisiaj surowiec ten importuje, będzie zdana na łaskę Amerykanów. Trzeba powiedzieć, że chodzi o zabezpieczenie światowego pokoju i walkę z Bin Ladenem, cokolwiek – byle nie przyznawać się, że chodzi o rabunek (z moralnego punktu widzenia) tudzież o utrwalenie swej dominującej pozycji (z punktu widzenia darwinowskiego).

Wizja Busha juniora jako największego na świecie gracza w „Civilization Live" przejmuje mnie dreszczykiem do tego stopnia, że planuję zakup nowego komputera. Nie po to jednakże, aby grać w civilization, ale z tej prozaicznej przyczyny, iż mój stary Celeron 300 nie bardzo nadaje się już do grania, pora więc go wymienić. A trudno przewidzieć, w jakim stopniu wzrosną ceny komponentów elektronicznych w wypadku agresji Stanów na Irak (większa cena ropy zwiększy koszty produkcji i transportu, a ten ostatni stanie się znacząco utrudniony, gdy statki z towarami z Tajwanu będą zasuwać do Europy przez kanał Panamski zamiast Sueskiego); zresztą, i tak ceny pójdą w górę, jak to przed Gwiazdką – trzeba więc kupować albo teraz, albo poczekać do wiosny. Kilkoro moich znajomych, tą samą logiką się kierując, również planuje zakupy, bądź to całych komputerów, bądź na razie lepszych kart czy płyt z nowymi procesorami i pamięciami, na ile fundusze pozwolą. Patrząc na nich, a i na siebie też, słyszę chichot pogrobowy Amigi a przed oczami staje mi maksyma Sun Tzu – ta właśnie o wojnie, jako sztuce oszustwa. Bo czymże innym, jak nie zmyłką, fałszywą obietnicą, wygrał pecet wojnę z Amigą w czasach, gdy królowała ona na rynku, a posiadacze „blaszaków" z grafiką w 16 kolorach z zazdrością spoglądali na osoby zabawiające się z „przyjaciółką". Kto pamięta te czasy, ten zapewne nie zapomniał też pecetowej propagandy, zgodnie z którą komputery tej klasy miały być w pełni „unowocześnialne" modułowo: a to procesor na lepszy można zmienić, a to pamięć, a to kartę grafiki. Amigę lepszą trzeba było kupić całą, co znacznie przedrażało sprawę. Była to jedna (choć nie jedyna) z przyczyn, jakie wyeliminowały Amigę z rynku, a historia pokazała, że pecety wcale tak dowolnie ulepszalne nie są, i też co parę lat trzeba sobie kupić cały nowy komputer. Choć faktycznie można to czynić na raty, po kawałku, ale też w coraz mniejszym stopniu – bo nowy procesor często wymaga nowej płyty głównej, a ta z kolei nowej pamięci. Do tego pozostałe urządzenia stają się przestarzałe, za słabe – więc i kartę graficzną wypada wymienić na szybszą, i twardy dysk na większy. A jak twardy dysk, to i system na nowy, bo stary nie widzi nic powyżej trzydziestu dwóch giga. Chyba tylko karty dźwiękowe się nie starzeją od czasu wprowadzenia Sound Blastera Live, którego można przekładać do coraz nowszych konfiguracji – stąd gdy kupię sobie nowy komputer, będę miał aż trzy pecety w domu, ale tylko w jednym kartę dźwiękową.

Sztuka wojny jest sztuką oszustwa. Dotyczy to w równym stopniu wojny przy użyciu środków militarnych, jak i walki w biznesie (widziałem nawet podręcznik „Sun Tzu a gra na giełdzie"). Europejski odpowiednik tej maksymy mówi, że cel uświęca środki. Warto o tym pamiętać słysząc nowy slogan reklamowy, kupując nową gazetę, a także zastanawiając się, dlaczego jedno państwo chce napadać na drugie w imię pokoju. A już na pewno nie wolno o niej zapomnieć zasiadając do gry strategicznej. ❑

Jeżeli gatunki zmiksowano w sposób przemyślany, nietypowy i POMYSŁOWY, to zabawa może być przednia. Przykładem udanej hybrydy jest np. Megaman Battle Network na GameBoya – połączenie zręcznościówki, karcianki i prostego RPG.

Kaykooz

Zawsze przy tego typu dyskusjach rodzi się pytanie o granice, w jakich dany gatunek gier się mieści. Jak sklasyfikować daną grę, czy w ogóle można ją jakoś szufladkować. Dawno temu (w latach 80 ubiegłego wieku) etykieta gry przygodowej była przyklejana do gier typu: „Knight Lore" lub „Pyjamarama". Obecnie przygodówki to coś zupełnie innego. Nadto oprócz tzw. przygodówek klasycznych pojawiły się gry typu action-adventure (przygodówka akcji?) i już gatunek gier przygodowych niejako zwiększył swoje granice. Podobnie jest z grami strategicznymi – do jednego worka wrzuca się gry ekonomiczne, RTS, taktyczne i w końcu klasyczne strategie. Możliwe, że dla niektórych osób takie zaszufladkowanie jest istotne, dla mnie jednak takiej potrzeby nie ma. Generalnie gra ma dawać przyjemność i nieistotny jest jej rodzaj tylko to, jak dobrze się w nią gra. Hybrydy gatunkowe są tak samo dobre jak gry „czyste gatunkowo", o ile są grywalne i dają nam rozrywkę.

Crane

Według mnie hybrydy są konieczne (co nowego można wprowadzić do RTS-ów? Nic). Za przykład postawię tu The Nomad Soul – gra stała się hitem, gdyż nie było w niej monotonii, a to się strzelało, a to główkowało. Jedynym gatunkiem, którego programiści się boją to cRPG. I nie chodzi mi o gry pokroju Diablo, gdyż to są gry jedynie z DOMIESZKĄ rpg. Nie spotkałem się za to z RPG z domieszką zręcznościówki (może poza Final Fantasy).

de Wett

Zacznę może od tego, że za grę wszech czasów uważam Settlersów, która to gra takowe mieszanie częściowo zapoczątkowała... W końcu kiedyś nie było erteesów, tylko strategie taktyczne. Jednak nie o takie „mieszańce" pewnie tutaj chodzi, więc może podam przykład nowszej gry, która mi się podobała – mianowicie Jedi Knight 2. Ni to FPP, ni to TPP, przygodówka czy RPG. Jednak dość zgrabnie wszystko jest tu połączone, w przeciwieństwie do niewiele przecież przerobionego na taktykę Fallout Tactics.

Dragon_Warrior

opracował: baRTeS

GABINET OSOBLIWOŚCI

Równanie w dół czyli menadżerski geniusz

Zawsze jest jakiś motyw do jęczenia. Od dni paru po redakcyjnych korytarzach snują się jęki kolegów od cyngla w „Unreal Tournament". Ich najukochańsza mamuśka, Epic Mega Games, wypichciła danie, które wszystkich mdli, a przynajmniej dla wytrawnych graczy zdaje się być niestrawne – „UT 2003". Tak więc narzekają na zanik dynamiki gry, na przesłodzone fakturki, na pajacowate ruchy i wygląd zawodników. Jedno wielkie BEEE!

Jestem tylko stary kibic, może dlatego mam odmienne zdanie w tym dramacie czy raczej w tragifarsie.

W każdej czaszce jest trochę pustego miejsca na nowe pomysły, w mojej zagnieździło się podejrzenie, że coś fałszuje w zgodnym chórze. Przecież nad kolejnym produktem tak masowego przedsięwzięcia, jakim jest „Return to Castle Wolfenstein" czy „Unreal Tournament", ręce do łokci urabia sobie cała rzesza speców od wciskania ludziom kitu. To łebscy goście i głupio zakładać z góry, że nie wiedzą co czynią. Jakie jest ich zadanie? Do maximum zwiększyć dochód przedsięwzięcia. Jak to zrobić? Sprzedać jak najwięcej. Komu? Wytrawnym graczom, którzy starego „Quake'a" czy legendarnego „Unreala" czują każdym nerwem? Przecież to garstka ludu. Co z tego, że pierwsza liga – każda elita to społeczny margines. Pieniądz da tylko przeciętny gracz. A takim jesteśmy my wszyscy, kiedy pierwszy raz sięgamy po piękne opakowanie, żeby w swojej protezie do wyobraźni z Pentium IV – 2,4 GHz zainstalować kolejną arenę do BACH!BACH!BACH! Takie żółtodzioby mają prawo do łagodnego startu, żeby za swoje pieniądze nacieszyć się nowym nabytkiem. A tu co? Wchodzi lama na pierwszy lepszy serwer, a tam coś miga i już palant ma w czółko. Może się i podniesie, może nawet zarepetuje giwerę, ale zaraz znów: BANG! – w czółko. Nawet nie zajarzy, kto i jak go zdmuchnął. Dlaczego? To oczywiste – środowisko nowe, ale starzy mistrzowie hasają tam, jakby się nałykali psycho.

Dobry menadżer kolejnego „Tribesa" czy „UT", każdej gry ONLINE, musi mieć świadomość, że jego sprzymierzeńcem jest przeciętność i jej musi dać szansę. A kaskaderzy minionych epok? To wróg number one, którego trzeba temperować na starcie, żeby do reszty nie obrzydził życia świeżym poborowym. Przyjdzie czas i nowe pokolenie graczy stworzy nową elitę. Dynamika nowego „UT" nawet na moje oko zdechła w porównaniu ze starą wersją. Poczekajmy jednak, aż twórcy tych przesławnych gier zniosą kolejne jajo, a ja dam sobie uciąć – nie tylko rękę – że za te trzy lata rozczarowanie nowych mistrzów w „UT2003" będzie identyczne, jak dzisiejsze łkanie mistrzów w „UT".

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Polak, Węgier, dwa bratanki...

Dzisiaj chciałbym się Wam z czegoś zwierzyć. Ale nie za darmo. W zamian chciałbym, abyście po przeczytaniu tego tekstu sami zadali sobie kilka pytań i spróbowali na nie uczciwe odpowiedzieć. Układ stoi?

Jak zapewne wiecie, w naszej redakcji swoje triumfy święci ostatnio gra „Medieval: Total War". Rzecz zabawna, bowiem w tym miesiącu nie nadarzyło się nic specjalnie ciekawego, moda na średniowiecze przeciągnęła się więc o parę kolejnych tygodni (zresztą pewnie i później, kiedy już pojawią się przedświąteczne i świąteczne hiciory, w „M:TW" grać i zachwycać się będziemy nadal – bo to dobra gra jest i tyle). W każdym razie, szaleństwo trwa i niemal każdego dnia ktoś wspomina o tym, jak to wygrał jakąś niebywale trudną ze względu na przewagę liczebną wroga potyczkę, jak odkrył, że najlepsza w dziedzinie dyplomacji jest Święta Inkwizycja (to żart, oczywiście), jak zastanawia się, czy lepiej grać Anglikami czy Bizantyjczykami. Pamiętam, że nawet odbyła się cała wielka dyskusja, analizująca, czy w „M:TW" powinno się używać pauzy. Jedni twierdzili, że bez niej na polu walki powstaje chaos, a cała zabawa traci swój urok, drudzy zaś, że właśnie o to chodzi, żeby tak było i że tylko wtedy gra ma urok. I nie było to zwykłe: „Ja mam rację!" kontra „A nie, bo ja!". Były argumenty, które odwoływały się do historii wojskowości, historii w ogóle, a nawet filozofii, socjologii i... matematyki. Dość powiedzieć, że gra po prostu żyje u nas bardzo długim życiem.

I właśnie wśród tych wszystkich rozmów i dyskusji, odkryłem coś, co mnie – nie powiem – przeraziło. Nie będę tu mówił o innych, bo krytykę zawsze wypada zacząć od siebie – sam więc postawię się za przykład. Otóż nie raz, nie dwa chwaliłem się, że u mnie Niemiaszki to małe księstewko w Szwabii (nie bez złośliwości zostawiłem ich tylko tam, w miejscu o takiej właśnie nazwie), Szwedów właściwie hoduje dla rozrywki i jak się buntują, to ślę im kompanię karną i wycinam wszystkich buntowników w pień, a Ruskich nie ma na mojej mapie Europy w ogóle. Śmiałem się nawet, że w moim świecie nie będzie Potopu ani Rozbiorów, nie będzie Napoleona ani Lenina, nie będzie nawet Pierwszej ani Drugiej Wojny Światowej. Będzie za to tysiącletnia Polska od morza do morza i jeszcze do oceanu. No szajba, mówię Wam. Żeby do końca być szczerym, dodam, że ile razy gram w kampanię Polakami, a zazwyczaj nimi gram, Angole i Żabojady mają państwa jedynie lenne wobec mej ojczyzny (nie ma tu właściwie takiej opcji, ale na swój użytek nazywam tak sytuację, w której nie daję tym narodom wyjść poza granice swoich niewielkich państewek, utrzymując jednocześnie z nimi sojusz). A jak, niech mają za 1939. I za Jałtę. A na dokładkę dodam, że ilekroć mam podbić rejony dzisiejszych Węgier, tyle razy przepraszam i jeśli nie omijam tego kraju, to buduje w nim same cudowności. Bo przecież Polak, Węgier, dwa bratanki...

No właśnie, sami już chyba się domyślacie. Otóż kompletnie nie spodziewałem się, że tyle we mnie jakichś historycznych i histerycznych frustracji, a dokładniej tyle patriotycznej (?) nacjonalistycznej (?) werwy. I to tylko w przypadku tej gry, bo jakoś nie przypominam sobie, abym miał kłopoty z graniem stroną Niemiecką w „Panzer General", nie mam hamulców przed graniem obydwiema stronami w „Red Alert" i następcach, nie skupiam się na Europie w „Civilization" (wręcz przeciwnie, nieodmiennie startuję w południowej Ameryce i zasiedlam sąsiedni, północny kontynent, a dopiero stamtąd podbijam resztę świata – w dowolnej już kolejności). Narodowa duma nie objawiała się nawet przy „Europa Universalis", gdzie też przecież można zbudować polskie imperium rozległe na całą Europę. Sam nie wiem, skąd się to u mnie wzięło i dlaczego akurat „M:TW" wyzwala taką reakcję. A może nie tylko „M:TW"? Może jednak przeoczyłem jakieś tytuły i zdarzenia? A może osiągnąłem jakąś nieznaną mi masę krytyczną i reakcja łańcuchowa została właśnie teraz, tą grą, zainicjowana. Może od tej chwili zawsze już tak będę się zachowywał i nie będę mógł już tego zatrzymać? Boże, uchowaj!!!

Stąd właśnie nachodzi mnie smutna refleksja, że może jednak gry bardziej działają na nas, niż nam się to wydaje? Te wszystkie uśmieszki, że gry nie szkodzą, że to tylko zabawa, nierzeczywista rzeczywistość – to przecież tylko wykręty i my wiemy o tym najlepiej. Śniły się Wam po długim bardzo graniu koszmary? A czy mieliście taki stan, w którym rzeczywistość gry wydawała się Wam prawdziwsza od otaczającego świata? Albo czy było tak, że przez gry zwyczajnie zawaliliście coś ważnego, ważniejszego tak naprawdę od gier?

A może niepotrzebnie szukam negatywnych stron w grach? Może to wcale nie tu tkwi problem? Może to samo życie na nas tak negatywnie działa? Wychowanie, edukacja, media? Wszędzie słyszymy tylko, że musimy być tacy to a tacy, że coś jest lepsze od innych rzeczy, że należy tak się zachowywać, tak myśleć i tak robić, jak nam każą. Negatywne emocje w grach mogą przecież być tylko odzwierciedleniem tych wszystkich frustracji i lęków, nienawiści i złości? No i lekarstwem na skołatane nerwy. Odreagowaniem. Oczyszczeniem. ❐

FRAKCJA 3D

Opracował: toomek

POTYKAJĄCY SIĘ DEMON

Kiedy słyszę zwroty „kompatybilny" czy „zgodny w 100%" to czuję zimny dreszcz przebiegający wzdłuż kręgosłupa. Instalowanie „kompatybilnych", czyli sprawdzonych i świetnie pasujących komponentów, zakończyło się niejedną bezsenną nocką. Stąd w moim pierwszym prywatnym pececie znalazł się intelowski procesor, intelowska płyta główna, intelowska karta sieciowa i w miarę bezpieczna grafika Made in NVIDIA. Muszę przyznać, że taki układ dzielnie służył przez dwa lata bez najmniejszych zgrzytów. W końcu przychodzi jednak taki moment, w którym najlepszy nawet sprzęt musi przejść na emeryturę. Rozpocząłem zatem poszukiwania godnego następcy. Szybko okazało się, że mogę porzucić jakiekolwiek marzenia o stopniowej rozbudowie peceta. Bajki o modułowości tych komputerów można obecnie odłożyć na półkę między opowieści braci Grimm, a Chatkę Puchatka. Nowego procesora nie kupię, bo zmienił się typ złącza. Płyty nie wstawię, bo zasilacz za słaby. Pamięci za wolne, twardziel za mały, szyna za wąska. Słowem wszystko do wymiany, a to za duży wydatek jak na raz. Postanowiłem zatem ukoić smutek wymianą jedynego elementu, który mógłbym później wykorzystać w nowym zestawie. Przeznaczyłem na to większość oszczędności i w taki oto sposób zostałem na początku roku właścicielem najszybszego na rynku układu graficznego R200, wlutowanego w Radeona 8500.

Już pierwszej nocy po zakupie poszły w ruch wszystkie od dawna odkładane „na później" gierki 3D i wkrótce rozgrzany do czerwoności twardziel zapełnił się ulubionym softem. Z namaszczeniem skierowałem kursor na pierwszą z brzegu ikonę i kliknąłem. Sruuuu... Wolfek, bo wypadło akurat na *Return to Castle Wolfenstein*, uraczył mnie na dzień dobry cudacznym komunikatem. No dobrze, wlepiłem nos w monitor i zacząłem czytać. Ble... ble... ble... Jest! Jakieś ustawienie OpenGL-a jest niewłaściwe. Wlazłem zatem do „Właściwości ekranu" i znalazłem gadżet o nazwie sugerującej rozwiązanie problemu. Ok! Pomogło, aczkolwiek do dzisiaj nie mam pojęcia co kryje się pod opcją „Włącz rozszerzenia regionu bufora KTX". Mniejsza o to, najważniejsze że działa. Pojawiła się czołówka i gra ruszyła do przodu. No, może nie do końca. Ruszyła, ale coś wolno jak na najszybszą na rynku kartę graficzną. Jeszcze coś nie pasuje? Po chwili eksperymentów dałem

sobie spokój i zrzuciłem wszystko na za słaby procesor i wolną pamięć.

Lekko tym zaniepokojony zabrałem się za odpalanie kolejnych tytułów. Medal of Honor chodził super płynnie... Kiedy akurat chodził, bo co jakiś czas fps-y spadały na łeb na szyję do niegrywalnych 3 klatek na sekundę. Mimo najszczerszych chęci nie potrafiłem znaleźć wytłumaczenia dla sytuacji, gdy idąc pustym korytarzem gra nagle wykonywała stopklatkę, a po mozolnym przejściu kilku metrów wszystko wracało do normy. Gdyby tam były jakieś nietypowe obiekty, cienie czy źródła światła, miałbym jakiś punktu zaczepienia, na który można by zrzucić winę za wspomniany defekt. Tymczasem korytarz był całkowicie pusty. Na kompie z NVIDIĄ gra chodziła znacznie wolniej, ale bez takich niespodzianek.

Z *Aliens vs Predator 2* cieszyłem się jedynie w czasie intra, gdyż pierwszy spacerek po planszy ujawnił nieciekawe błędy w teksturowaniu. I tak dalej... Jakiej gry nie ruszyłem ciągle coś szwankowało.

Załamany takim obrotem sprawy zaaplikowałem systemowi ostatni tytuł, na który od dłuższego czasu ostrzyłem sobie zęby – *Aquanoxa*. I tu zaliczyłem szczękoopad. Zamiast spodziewanych przyhaczeń czy stopklatek, zobaczyłem idealnie płynną grafikę, której nie była w stanie zarżnąć nawet niebotyczna, dla mojego starego kompa, rozdzielczość 1280x1024 pikseli. Karta nagle pokazała lwi pazur i to w najmniej dla mnie spodziewanym miejscu. Dzięki temu odzyskałem wiarę w sensowność poczynionej inwestycji, aczkolwiek pozostało niepokojące pytanie: dlaczego Radeon 8500 zachowuje się tak dziwnie? Zaciekawiony problemem sięgnąłem do fachowej literatury, czyli wlazłem do internetu na co popularniejsze strony o sprzęcie komputerowym. Tam dość szybko znalazłem właściwą odpowiedź.

Otóż, zgodnie z tym co zostało podane w specyfikacji Radeona 8500, został on stworzony z myślą o wspieraniu DirektX 8. I formalnie tak jest, czyli inaczej mówiąc, wszystkie funkcje graficzne, które produkt ATi wspiera sprzętowo, są w „100% kompatybilne" – znowu ciarki mnie przeszły – ze specyfikacją Microsoftu. Problem w tym, że większość producentów gier tkwi jeszcze w epoce DirectX 7, czyli w okolicach debiutu *Quake'a 3*. Zarówno *RtCW*, jak i *Medal of Honor* czy *AvP 2* korzystają z silników graficznych opracowanych zgodnie ze specyfikacją DX 7! Z pewnym zdumieniem dowiedziałem się również, że tak naprawdę dopiero zaczynają powstawać gry w pełni wykorzystujące DX 8. Stąd między innymi wzięło się opóźnienie premiery DX 9. Microsoft doszedł bowiem do wniosku, że nie ma sensu wypuszczać zbyt wcześnie nowych bibliotek DX, skoro programiści dopiero zabierają się za większe wykorzystanie potencjału DX 8. I w tym właśnie należy upatrywać wszystkich problemów z nowym procesorem graficznym ATi. Nagły skok wydajności w *Aquanoxie* karta zawdzięcza lepszemu

i pełniejszemu wykorzystaniu przez tę grę standardu DX 8.

Nie oznacza to bynajmniej, że należy od razu spisać na straty wszystkie gry powstające na starszych silnikach. O tym jaką drogą możemy pomóc kartom z układami ATi wyjaśnię na przykładzie problemów ze wspomnianym wcześniej megahitem *Aliens vs Predator 2*. Gra ta wykorzystuje specyficzny silnik o nazwie LITHTECH. Uruchomienie jej na standardowych ustawieniach sterowników kończy się przedziwnymi efektami. W zależności od systemu i konfiguracji sypie się wyświetlanie tekstur, bądź kolory obiektów widocznych we mgle. Nie muszę chyba opisywać, jaką zrobiłem minę widząc te babole na ekranie. Postanowiłem zatem sprawdzić czy więcej osób boryka się z podobnymi problemami. W ruch poszły listy dyskusyjne i dość szybko z powodzi informacji wyłowiłem interesujące mnie hasło: „zainstalujcie Rage3D Tweak i znikną wszelkie problemy". Od dawien dawna unikałem wszelkich gadżetów narzędziowych pomny negatywnych z nimi doświadczeń – jak każde lekarstwo na coś pomagały, równocześnie szkodząc w zupełnie innym miejscu. Tutaj jednak sytuacja nie pozostawiła wyboru. Zainstalowałem programik i skonfigurowałem go zgodnie z zaleceniami znalezionymi w internecie. I wiecie co? Objawienie! Problemy zniknęły jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Z racji niedawnej premiery dodatku *Primal Hunt* pozwoliłem sobie na zebranie i umieszczenie w osobnej tabelce ustawień, które zapewniają płynną i bezproblemową grafikę w *AvP 2*.

Doprawdy nie pojmuję, dlaczego czołowi producenci układów graficznych (NVIDIA stosuje podobny zabieg) nie umieszczają w sterownikach gadżetu „Zaawansowane ustawienia", dzięki któremu otworzył by się przed użytkownikami dostęp do wszystkich ustawień karty graficznej. Do tego celu trzeba specjalnie ściągnąć dodatkowe oprogramowanie, takie jak wspomniany Rage3D Tweak czy równie dobry produkt o nazwie Radeonator. Zupełnie jakby producentom nie zależało na oszczędzeniu nerwów i czasu skołowanym użytkownikom. Nie mówiąc już o takiej rzeczy jak dołączanie bibliotek gotowych ustawień, zoptymalizowanych pod kątem określonego typu gier. Na razie z podobnym zabiegiem spotkałem się jedynie w sterownikach do profesjonalnych kart graficznych przeznaczonych na rynek CAD/CAM i 3D. Tam producenci potrafili przygotować gotowe ustawienia dla różnych programów użytkowych. A gracze to niby co? Jacyś gorsi klienci? Szczególnie teraz, gdy gry 3D osiągnęły taki poziom zaawansowania, że każdy dorosły CAD-owiec, CAM-owiec czy inny -owiec zrobi się zielony na twarzy, gdy syn poprosi go o skonfigurowaie takiego dajmy na to *Serious Sama 2*. Już widzę tytuł przyszłej pracy doktorskiej po tygodniach bojów z grami: „Zalgorytmizowane reguły prawidłowego doboru ustawień dla kart graficznych w komputerach klasy PC pod kątem optymalizacji parametru fps w grach 3D". Taki ojciec jeszcze kiedyś podziękuje synowi za Nobla. Zobaczycie.

Przykładowe ustawienia pozwalające na poprawne uruchomienie gry Aliens vs Pedator 2 na kartach graficznych Radeon 8500. Odpowiednie opcje znajdują się w zakładce Właściwości ekranu/Ustawienia zaawansowane/Radeon3D Tweak/Direct3D.

Alternate Pixel Center – nie
Colorfill – nie
Compressed Textures – tak
D3D Anisotropic Filtering level – 16:1 forced*
D3D Mipmap Detail Level – High Quality*
D3D Texture Preference – High Quality*
Disable HierarchicalZ – tak
Disable HyperZ – tak
Disable V Sync – nie
Dithering Mode – Error Diffusion
Enable bump mapping – tak
Enable W Buffer – tak
Fast Z Clear – nie
Full Z Buffer Compatability – tak
Game Gamma – tak
Guard Band Clipping – nie
Smoothvision Enable – Quality/Always On*
System Memory Blits – nie
Table Fog – nie
TCL Black Face Culling – tak
TCL Hardware – tak
Volume Textures – tak
W fog – tak
Z Compression Mode – Driver default
Z Fog – tak
Z Mask – tak

Uwaga! Opcje wyróżnione gwiazdką ustawiamy w zależności od szybkości posiadanego procesora.

Z FILMOWEJ PÓŁKI

Firma 4x Studio, ta sama, której Iron Storm prezentujemy na początku tego numeru ŚGK, pracuje nad jeszcze jedną grą FPP tym razem rozgrywająca się w realiach II wojny światowej (akcja Iron Storm toczy się w okresie I wojny). Zatytułowany Stalingrad, program ten przeniesie nas do tytułowego miasta, o które w 1942 roku heroiczne zmagania toczyły armie Hitlera i Stalina. Głównym bohaterem gry będzie młody żołnierz, który szkolony jest na snajpera. Choć twórcy gry nie mówią tego wprost, jest to wyraźne nawiązanie do filmu „Wróg u bram", który pokazywany był w kinach w ubiegłym roku. Gracz będzie musiał wykonać określone zadanie wspomagany czy to przez innych graczy, czy też przez sterowane przez komputer boty. W grze pojawić ma się także nieco RPG, gdyż nasz bohater zdobywać będzie doświadczenie czyniące z niego coraz lepszego żołnierza. Jeśli tylko wspomniany tryb „cooperative" zostanie dobrze opracowany, zapowiada się naprawdę niezła zabawa. Jak dotąd nie było gry FPP, w której główną bronią jest karabin snajperski i Stalingrad ma szanse jako pierwszy zapełnić tą lukę.

Także firma SCI pracuje nad grą rozgrywającą się w okresie II wojny światowej. Zatytułowana *The Great Escape* będzie ona przeniesieniem na komputer słynnego filmu z 1963 roku, zatytułowanego „Wielka Ucieczka" (film ten nominowany był do Oscara). Celem gracza będzie wydostanie się z niemieckiego obozu dla jeńców, co ma się odbywać przy aktywnym współudziale twoich towarzyszy niedoli. Komputer ma sprawować kontrolę zarówno nad strażnikami, jak i więźniami, przy czym ci ostatni sami będą prowokować sytuacje ułatwiające Ci wykonanie określonych zadań.

W toku gry będzie można wykazać się umiejętnościami w wielu dziedzinach. Otwieranie zamków i kradzież kieszonkowa to podstawy, ale czasami trzeba będzie też udawać niemieckiego żołnierza, oraz nader często salwować się ucieczką. Akcja The Great Escape toczyć ma się między innymi w obozie jenieckim i położonym w górach niedostępnym zamku.

Na koniec mała dygresja – zdaje się, że The Great Escape jest bardzo podobne do recenzowanego w tym numerze Prisoner of War. Ciekawe, która z nich okaże się lepsza? □

KANTYNA

Opracował: Dengar

MEDIEVAL: TOTAL WAR
HISTORIA PRAWDZIWA

Jedną z najważniejszych bitew Średniowiecza, a z pewnością najbardziej brzemienną w skutkach dla łacińskich państw na Bliskim Wschodzie, była bitwa pod Rogami Hittu (Hittinu, Hattu). Jej skutkiem było unicestwienie praktycznie całych sił zbrojnych łacinników i zepchnięcie przez muzułmanów potomków krzyżowców do małego skrawka ziemi wokół kilku nadmorskich miast.

W 1187 roku Saladyn najechał na królestwo Jerozolimy i rozpoczął oblężenie Tyberiady, położonej na brzegu Jeziora Galilejskiego. Wiedział, że król jerozolimski Guy wyprowadził już wojsko z zamków w całym kraju i że zbiera armię królewską pod Saffuriyą. Wykorzystując spowodowaną tym nieobecność we włościach jednego z baronów jerozolimskich – Rajmunda z Trypolisu Saladyn rozpoczął oblężenie Tyberiady. Obroną zamku dowodziła żona Rajmunda. Saladyn nie zatrzymał posłańca, którego wysłali oblężeni do króla Guy'a

o pomoc. Sam w tym czasie rozmieścił główne siły swojej armii na wzgórzach po obu stronach suchego płaskowyżu między Saffuriyą a Tyberiadą. Tu postanowił czekać, aż ofiara sama wpadnie w zasadzkę.

Usłyszawszy wiadomość o losie „Pani z Tyberiady", król zwołał radę wojenną i zwrócił się do swoich doradców z pytaniem co robić. Pierwszy przemówił Rajmund z Trypolisu i ku powszechnemu zdziwieniu kategorycznie odradzał jakąkolwiek odsiecz. Powiedział, że Saladyn planuje zasadzkę i jeżeli armia królewska wyjdzie na pustynię i będzie pozbawiona wody, to przegranie jednej bitwy spowoduje upadek królestwa. Rajmund był całkowicie pewny, że Saladyn nie zrobił jego żonie żadnej krzywdy, ponieważ jest człowiekiem honoru, a Tyberiadę będzie można odzyskać, gdy brak żywności i zapasów zmusi Saracenów do odwrotu. Wielki mistrz templariuszy, Gerard z Ridefortu, zarzucił Rajmundowi tchórzostwo, dodając, że nie wypada, aby wojsko stało bezczynnie, podczas gdy Saracenowie oblegają chrześcijańskie miasto. Łatwo ulegający wpływom król uznał iż należy poniechać odsieczy. Takimi też ustaleniami skończyła się rada wojenna.
Tego wieczoru Gerard wrócił jednak do namiotu Guy'a w chwili, gdy król kładł się do łóżka. Guy wyraźnie bał się templariusza, któremu zawdzięczał tron, i ulegając jego naciskom, zmienił decyzję rady. Gerard zagroził mu bowiem, że zakony wojskowe opuszczą armię, jeżeli król nie pośpieszy Tyberiadzie z odsieczą. O świcie, niespodziewanie dano sygnał do wymarszu. Nawet ci baronowie, którzy zdawali sobie sprawę z lekkomyślności takiej decyzji, w imię solidarności wyruszyli za królem.

Armia krzyżowców w sile 15000 (wg niektórych źródeł 12000) ludzi, wśród których było 1500 (lub 1000) rycerzy konnych, wyruszyła w drogę 3 lipca 1187 roku tuż przed wschodem słońca. Od Saffuriyi do Tyberiady dzieliła ją odległość 25 kilometrów. Krzyżowcy opuszczali bogate w wodę ogrody w Saffuriya, kierując się na spalony słońcem płaskowyż. Byli pewni, że tam czyhają na nich Saraceni. Straż przednią, zgodnie ze zwyczajem, iż awangardę prowadził baron, przez którego ziemie maszerowano, prowadził Rajmund z Trypolisu, natomiast tylną – Balian z Ibelinu. Muzułmanie nie spieszyli się z wydaniem bitwy, ograniczając się wyłącznie do atakowania maruderów i ostrzeliwania maszerującej armii. Rycerze znajdujący się w środku kolumny wojsk nie mogli posuwać się szybciej, niż ubrani w kolczugi piechurzy z tarczami, którzy uformowali wokół nich rodzaj ochronnego rękawa. Ale przed żarem słońca nie było ucieczki.

Krzyżowcy nie zabrali ze sobą beczkowozów, aby jeszcze bardziej nie opóźniać marszu i zamiast tego każdy miał ze sobą własną manierkę z wodą. Ale na długo przed południem, prawie wszyscy wypili już swój cenny zapas płynu i nie mieli żadnej nadziei zdobycia nowej porcji wody przed dojściem do Jeziora Galilejskiego. Pozorowane ataki Saracenów jeszcze bardziej zwalniały tempo marszu. Około południa po kilku godzinach marszu, zakuci w stal rycerze i piechurzy zaczęli omdlewać z wysiłku i odwodnienia.

Król nie zezwolił na zboczenie z trasy i odpoczynek przy źródłach spod góry Turan, nakazując dalszy marsz. Rajmund doszedł do wniosku, że długa, coraz bardziej rozciągająca się za nim kolumna wojska padnie z pragnienia, zanim dotrze do Tyberiady. Zaproponował więc królowi, żeby zmienić kierunek i skierować się w stronę źródeł w Hattin, leżących na trochę wyższym terenie na północ. Oznaczałoby to wprawdzie chwilowe wstrzymanie marszu do Tyberiady, ale uratowano by wojsko. Król zgodził się na to i koło Meskenah cała armia skręciła na północny wschód. Wywołało to jednak pewien chaos i wielu rycerzy oderwało się od towarzyszącej im pieszej eskorty, aby dotrzeć jak najszybciej do wody. Obawiając

MODA KRZYŻOWCÓW

Tak mniej więcej odziany był rycerz-krzyżowiec w okresie krucjat. Hełmy garnczkowe szybko przyjęły się w XII w. całej Europie Zachodniej. Na bliskim wchodzie rycerze często owijali je zawojem z materiału, aby osłabić mordercze nagrzewanie się do palącego Słońca. Zbroja kolcza dopiero w późnym średniowieczu została zastąpiona przez pełną płytową. Pleciona, często podwójnie nitowana kolczuga była jednak znakomitą ochroną przed strzałami nieprzyjaciela, a poza tym pozwalała na zachowanie znacznej swobody ruchów. W ciągu XIII i XIV w. wyraźnie zwiększano ciężar zbroi dodając kolejne płytowe elementy.

się, że krzyżowcy mogą mu się wymknąć, Saladyn rzucił przeciwko nim kawalerię pod wodzą swojego bratanka Taqui al-Dina, każąc jej obejść krzyżowców i zablokować im drogi do Hattin. Rajmund zdał sobie sprawę, że jeżeli krzyżowcom nie uda się przebić przez kawalerię Taqui al-Dina i wydostać z okrążenia, to czeka ich najgorsze. Postanowił więc zaatakować. Ale zanim rycerze zdążyli ruszyć naprzód otrzymał rozpaczliwe – i jak się okazało fatalne w skutkach – polecenie od króla Guya, zarządzające postój i rozbicie obozu. Mimo, że woda znajdowała się już blisko, krzyżowcy nie byli w stanie przebić się do niej przez zastępy Saladyna. Wyczerpani do cna krzyżowcy nie byli już w stanie iść tego dnia dalej. Rajmund wiedział, że brak wody oznacza śmierć i powiedział królowi: „O Boże, to już koniec wojny. Zostaliśmy skazani na śmierć. Nasza ziemia przepadła". Ale król uparł się przy swojej decyzji i obóz rozbito.

Krzyżowcy biwakujący na płaskowyżu i pozbawieni wody znaleźli się w pułapce. Otaczające ich wojsko Saladyna nękało ich przez całą noc

przedarli się przez nieprzyjaciela i opuścili pole walki. Po chwili jednak pierścień okrążenia zamknął się szczelnie. Okrążona armia skazana była na zagładę. Bez łuczników, rycerze Guy'a byli zupełnie bezradni. Taqui al-Din zaatakował namiot królewski i w trakcie walki odebrał biskupowi z Lyddy relikwię Krzyża Świętego. Po utracie tego symbolu boskiego wsparcia dla ich walki, chrześcijanie całkiem się załamali. Król wraz z przybocz-

OKRYWANIE LANCY SUROWO WZBRONIONE!

Każdy z zakonów rycerskich działał w oparciu o zasady skodyfikowane w regułach zakonnych. Reguły dotyczyły niemal wszystkich aspektów życia braci zakonnych. Oto fragment reguły Templariuszy.

O zwierzętach i giermkach

51. Każdy brat rycerz może mieć trzy konie i nie więcej bez pozwolenia Mistrza, z powodu wielkiego niedostatku, który istnieje w obecnym czasie w Domu Bożym i Świątyni Salomona. Dla każdego brata rycerza my przyznajemy trzy konie i jednego giermka i jeśli ten giermek gotów jest służyć żarliwie brat nie powinien bić go za jakikolwiek grzech uczyni.

Że żaden brat nie może mieć ozdobnych cugli

52. My bezwzględnie zakazujemy jakiemukolwiek bratu mieć złoto lub srebro na swoich cuglach ani na swoich strzemionach, ani na swoich ostrogach, tak jest, jeśli on je kupi, ale jeśli zdarzy się, że uprząż została mu dana z życzliwości z dobrego serca, które jest tak stare, że złoto lub srebro zmatowiało tak, że oślepiające piękno jest nie widoczne przez innych (...), wtedy może je posiadać. Ale jeśli dano mu nowy ekwipunek niech Mistrz zajmie się tym i zrobi, co uważa za stosowne.

O pokrowcu na lancę

53. Niech żaden brat nie ma okrycia na swoją tarczę i lancę ponieważ nie jest to pożytek, przeciwnie my rozumiemy, że to może być bardzo szkodliwe.

fragmenty w tłumaczeniu Jakuba Lickiewicza

biciem w bębny, bojowymi okrzykami. Krzyżowcy widzieli Saracenów w świetle rozpalonych ognisk. Ci naigrawali się z nich oferując im wodę, którą zaraz wylewali na piasek. Gdy tylko zaczęło się przejaśniać, krzyżowcy wznowili swój pochód w kierunku źródeł w Hattin. Wiele koni padło z pragnienia i od strzał Saracenów, więc część rycerstwa szła razem z piechotą. Morale w armii chrześcijan załamało się, a wielu rycerzy dezerterowało, i wpadało w ręce nieprzyjaciół. Posuwanie się kolumny opóźniały potyczki, do których dochodziło coraz częściej. W końcu kolumna znowu się zatrzymała. Nagle piechota nie wytrzymała dłużej i setki żołnierzy opuściło z głośnym jękiem szeregi, pędząc w stronę skalistych zboczy, gdzie spodziewali się znaleźć wodę. W rozpaczy Guy znów rozbił namiot i próbował zatrzymać żołnierzy. Muzułmanie podpalili teraz krzaki. Dym buchał prosto w twarz krzyżowcom i jeszcze bardziej wzmagał rozpaczliwe pragnienie.

Przeczuwając klęskę, Rajmund zebrał wokół siebie konnych rycerzy i zaatakował Saracenów, strzegących drogi do wioski Hattin. Po chwili szarżował Balian ze swym oddziałem. Rycerze Trypolisu i Sidonu

nymi walczył zająwszy pozycję na jednym z pagórków, aż padł z wyczerpania. Z końcem dnia nawet najbardziej wytrzymali rycerze wycieńczeni wypuszczali miecze z dłoni. Wraz z nimi do niewoli dostali się prawie wszyscy wysocy dostojnicy królewscy,

z wyjątkiem Rajmunda z Trypolisu i Baliana z Ibelina, którym udało się uciec.

Chrześcijanie ponieśli totalną klęskę. Saladyn zdobył w ciągu jednej kampanii wszystkie miasta (z wyjątkiem Tyru) i zamki Królestwa Jerozolimy. Guy zignorował rady bardziej doświadczonych rycerzy i postawił wszystko na los jednej bitwy. Wprowadził swoje wojsko w zasadzkę, mimo że go przed nią ostrzegano. Walczył z Saladynem w warunkach, które były bardziej dogodne dla nieprzyjaciela. Dwa razy zatrzymywał swoją armię na suchej równinie, chociaż musiał sobie zdawać sprawę, że może to mieć fatalne skutki.

Oto jedna z prawdziwych historii, jakie rozegrały się w czasach, o których opowiada gra *Medieval: Total War.* ❐

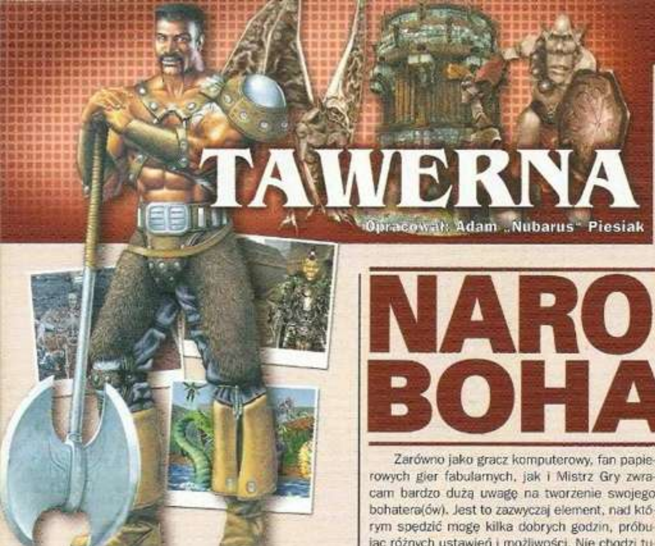
Z KOMPUTEREM NA KRUCJATĘ

Wydawcy gier komputerowych rozpieszczają ostatnimi czasy graczy zainteresowanych średniowiecznymi wojnami krzyżowymi. Oto czego możemy się spodziewać:

Twórca *Warrior Kings*, grupa Black Cactus, pracuje nad nowym RTS-em osadzonym w realiach Outremer. Na 2003 rok przewidziana jest premiera *Crusaders Battle for Outremer*, która pozwoli wcielić się graczom w dowódców krzyżowców lub Saracenów w czasach drugiej wyprawy krzyżowej.

Nieco szybciej stratedzy będą mogli zagłębić się w niuanse polityki i wojny epoki Średniowiecza w *Crusader Kings* – kontynuatorce przeboju *Europa Universalis* znajdującej się w planach wydawniczych Paradox Entertainment jeszcze na ten rok.

Już teraz gracze cieszyć się mogą znakomitym dodatkiem do niedawnego hitu *Stronghold*. Nowa gra Fire Fly nosi tytuł *Stronghold: Crusader* i w rozbudowanej kampanii wymaga budowania, obrony i atakowania twierdz Lewantu.



TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus" Piesiak

NARODZINY BOHATERA

JA ŻYJĘ!

Długo z imć Katem dysputy toczyliśmy w tawernie, przesiadując do późna w nocy przy kuflach zacnego, złocistego trunku. Oglądając poszczególne pomieszczenia, szynkwas, zaglądając do piwnic, zdecydowaliśmy, iż czas na mały remont! Konkurencyjne tawerny nie śpią, a klientom przyda się także nowe, bardziej urozmaicone menu. Padło na mnie... podczas gdy imć Kat zniknął za drzwiami, wezwany do innych spraw. Obiecał jednak wpaść czasem i skosztować serwowanych posiłków (na koszt tawerny, oczywiście).

Zdezorientowany nieco zaistniałą sytuacją, witam Was serdecznie, mili goście! Na początek chciałbym Was uspokoić. Jako nowy gospodarz tawerny nie mam zamiaru wprowadzać żadnych drastycznych zmian, które mogłyby Was zniechęcić. Wprost przeciwnie! Mam nadzieję, że lekko odświeżona formuła, przypadnie Wam do gustu, a ja już wkrótce zasypany zostanę pomysłami i uwagami, które uczynią to miejsce jeszcze bardziej przyjaznym dla strudzonych wędrowców. Pozwólcie, iż pokrótce napomknę, czego możecie się spodziewać. Dzisiejszą opowieść poświęcę tworzeniu postaci w cRPG – jak wiadomo rzeczy wręcz elementarnej. Będziecie mogli usłyszeć, co o tym sądzę i jak moim zdaniem powinno podejść się do całej sprawy. To jednak nie wszystko. Miło mi poinformować, iż w naszej tawernie znajdują się już nowe pomieszczenia, które dostarczyć Wam mogą wielu ciekawych wiadomości ze świata. W komnacie „Zasłyszane w Tawernie" usłyszycie zawsze jakieś ciekawe nowinki, którymi z chęcią dzielą się przejezdni kupcy. „Kalendarz Podróżnika" to sala, gdzie dowiecie się, jakich cRPG spodziewać się można już wkrótce na polskim rynku. „Portal" – magiczna moc tego pomieszczenia nie została jeszcze uruchomiona, jednak obok objaśniam, co spotka Was tu już za miesiąc. Ostatnią niespodzianką jest „Konkurs". Nagrody są hojne, ale zdobyć je nie będzie łatwo!

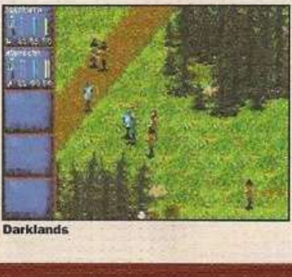
Na koniec mojego wstępu życzę Wam miłego wieczoru w tawernie. I zapraszam jeszcze raz do wyrażania swoich opinii, uwag i pomysłów.

Zarówno jako gracz komputerowy, fan papierowych gier fabularnych, jak i Mistrz Gry zwracam bardzo dużą uwagę na tworzenie swojego bohatera(ów). Jest to zazwyczaj element, nad którym spędzić mogę kilka dobrych godzin, próbując różnych ustawień i możliwości. Nie chodzi tutaj tylko o to, aby stworzyć postacie, które poradzą sobie bez większych kłopotów z każdym wrogiem i fizyczną przeszkodą. Zasadnicza kwestia to dobranie odpowiedniej rasy, profesji, cech, umiejętności, wyglądu, a nawet płci, w taki sposób, aby prowadzenie drużyny sprawiało nam dużo satysfakcji. Sam osobiście preferuję postacie zbliżone do natury (ranger, druid), jednak ich wybór nie zawsze spełnia moje oczekiwania. Kreacja bohatera powinna rozpocząć się od stworzenia historii postaci. W papierowych grach fabularnych nie mamy z tego powodu żadnych ograniczeń, niestety wręcz odwrotnie sprawa ma się w grach cRPG. Twórcy danego tytułu narzucają nam zazwyczaj naszą przeszłość z góry, nie dając możliwości własnej inwencji. Marzy mi się gra, w której o historii swojej postaci decydować będę sam, a moje wybory będą miały zasadniczy wpływ na rozwój fabuły. W tym miejscu warto wspomnieć o kilku pozycjach, w których ów element wybija się ponadprzeciętną. Dla wielu graczy ideałem pod tym względem jest *Daggerfall*, bowiem istnieją tutaj dwa sposoby tworzenia swego wybrańca. I tak odpowiadając na serię pytań związanych z życiem naszej postaci, możemy bezboleśnie zakończyć ten etap. Oczywiście dla osób, które nie mogą obejść się bez cyferek, przygotowano drugą możliwość, która mimo wszystko także i mnie bardziej przypadła do gustu. W tym przypadku pole do popisu było ogromne i przy odrobinie samozaparcia startowaliśmy z bohaterem zgodnym z naszymi oczekiwaniami. Do ciekawego rozwiązania, stosowanego w wielu, papierowych grach fabularnych posunęli się także twórcy gry *Darklands*. Jeżeli chcieliśmy stworzyć naprawdę silną postać, na jej szkolenie poświęcić mogliśmy określoną ilość czasu (nawet kilka lat!). Jednak jeżeli zbytnio sobie pofolgowaliśmy, w rezultacie otrzymywaliśmy starca niezdolnego do ciosu mieczem.

Fallout

Przełomem w systemie tworzenia bohaterów była także gra *Wizardry 6*, gdzie do wyboru mieliśmy 11 ras, 13 profesji i mnóstwo zawodów, w których mogliśmy się specjalizować. Osobiście cenię sobie jednak wszystkie te gry, gdzie można było decydować o zaletach i wadach swojej postaci – pod tym względem ideałem wydaje się być *Fallout*. Dążąc do puenty, chciałbym namówić Was do specyficznego podejścia do tworzenia postaci w cRPG. Niech będzie to zawsze Wasza postać, a nie bohater jakiego wymarzyli sobie producenci. Zidentyfikujcie się z nim, z jego przeszłością i czynami, których dokonał. Przyznam się szczerze, że w czasie rozgrywki lubię sobie mamrotać pod nosem, czasami obrzucić kogoś wyzwiskami, a przede wszystkim robić własne notatki. W postać komputerową wczuć się trudno, ale można tego dokonać. Wystarczy dobrać odpowiednią grę, poznać jej świat, a przede wszystkim pobudzić swoją wyobraźnię. ❐

Daggerfall



Darklands

PORTAL

Jak wspomniałem we wstępie, komnata ta nie jest jeszcze w pełni gotowa do Waszych odwiedzin. Niestety, lokalny mag nie zdołał spleść do końca dość skomplikowanego zaklęcia. Jednak już za miesiąc znajdziecie tutaj portal, który przeniesie Was na płytę CD, gdzie umieszczony zostanie specjalny dział „Tawerny". A tam napotkacie na rozszerzony i dokładny Kalendarz Podróżnika, który dotyczyć będzie gier cRPG z całego świata – nie tylko tych wydawanych w Polsce. Każda z nich zostanie zaprezentowana w postaci: spodziewanej daty premiery na świecie, ew. w Polsce, krótkiego opisu, linków do plików oraz artykułów, poświęconych danemu tytułowi. Mam nadzieję, iż to mini-kompendium wiedzy o zbliżających się grach pomoże Wam w wybraniu tej właściwej.

Poza tym miejsce na płycie CD będzie przeznaczone przede wszystkim dla Was! To tutaj zaprezentowane zostaną najciekawsze prace konkursowe, ale także Wasza wszelaka inna twórczość (oczywiście tematycznie związana z cRPG). Już teraz zapraszam więc do współtworzenia tego działu i nadsyłania swoich materiałów oraz propozycji na jego rozbudowę!

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Dragon Court to gra, od której swego czasu rozpoczynałem dzień. 15-20 minut coraz bardziej wciągającej rozgrywki, przy szybkim trybie życia, było tym, czego mi brakowało. Czym jest *Dragon Court*? To online'owa gra RPG z uproszczoną grafiką na wzór poczciwych Mudów, do której potrzebujemy jedynie przeglądarki. Grać możemy tylko raz dziennie, do chwili wykonania wszystkich questów. Na początku czas gry oscyluje w okolicach 15 minut, ale wraz z rozwojem postaci może się wydłużyć o drugie tyle. Nasz bohater scharakteryzowany jest trzema cechami: Guts (wytrzymałość, siła), Wits (inteligencja, mądrość, odporność na hipnozę), Charm (urok osobisty). Wykonujemy zadania, zwiedzamy coraz to ciekawsze lokacje, wstępujemy do gildii, uczymy się nowych umiejętności, czarów, itd. *Dragon Court* polecam wszystkim, którzy nie mają czasu na długie rozgrywki, a mimo wszystko chcieliby zagrać w klasycznego dobrego erpga.

Niezbędne adresy:
Dragon Court - http://wild.fiends.com/DCourt/Game.stm
Smocze Kopalnie - http://realms.proterians.pl/dctemp
Klan Pretorianie - http://realms.proterians.pl/clandc

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

W najbliższym czasie na polskim rynku pojawi się tylko kilka nowych pozycji cRPG, na które warto zwrócić uwagę. „Świat Gier Komputerowych" dostarczy Wam wiadomości na temat każdej z nich, natomiast ja prezentuję poniżej jedynie datę wydania oraz cenę.

Elder Scroll III: Morrowind
CD Projekt, (4 grudnia, 99,90 zł)

Spell of Gold
Cenega, (listopad, cena nie ustalona)

Icewind Dale 2
CD Projekt, (w sklepach, 99,90 zł)

Neverwinter Nights
CD Projekt, (20 listopada, 129,90 zł)

NOWINKI

CZY „WŁADCA PIERŚCIENI" OPANUJE INTERNET?

Firma Vivendi Universal Games poinformowała o swoich planach związanych z wydaniem dwóch gier on-line'owych opartych na prozie J.R.R Tolkiena. Pierwsza z nich „The Lord of the Rings: Middle-earth Online", zaoferuje bogaty i dynamicznie zmieniający się świat. Drugi tytuł „The Lord of the Rings: The War of the Ring" to strategia RTS, w której stanąć będzie można zarówno po stronie dobra, jak i zła. Grami zajmuje się grupa Black Label Games, dowodzona przez Chrisa Taylora (współtwórca Stonekeep i Fallout). Dalsze szczegóły już wkrótce!

CONAN NA EKRANIE MONITORÓW

Paradox Entertainment poinformował o fakcie nabycia 20% udziałów firmy Conan Sales Company, która posiada wszystkie prawa do wizerunku Conana, łącznie z filmami „Conan Barbarzyńca" i „Conan Niszczyciel". Na razie nie podjęto jeszcze decyzji, do jakiego gatunku zakwalifikuje się gra oraz na jakie platformy zostanie wydana.

XBOX I MMO

Microsoft rozpoczął prace nad swoją pierwszą grą massive multiplayer online na Xbox. Jej roboczy tytuł to „True Fantasy Live Online". Całość utrzymana będzie w konwencji fantasy, a rozgrywka ma się toczyć poprzez specjalny internetowy system – Xbox Live. Warto zaznaczyć, iż gra ta jest kontratakiem na zapowiadanego przez Sony „Everquest Adventure Online" na konsole Playstation 2. Co wyniknie z tego wyścigu zbrojeń, okaże się dopiero za jakiś czas.

5 URODZINY ULTIMY ONLINE

„Ultima Online" obchodzi swoje piąte urodziny! Z tej okazji uruchomiony został m. in. nowy shard (świat gry) o nazwie Lake Austin, a także specjalna witryna poświęcona najciekawszym wydarzeniom z gry. W „Ultime Online" gra obecnie około 225 tysięcy osób, pochodzących ze 130 różnych krajów!

KONKURS

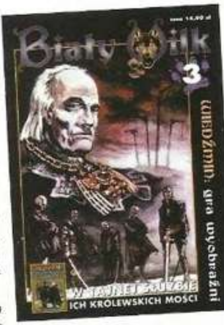
W dzisiejszym konkursie może wziąć udział każdy z Was. Wystarczy zarezerwować sobie trochę czasu... no i mieć nieco weny twórczej. Nagrodami są egzemplarze gry komputerowej pt. „Icewind Dale 2". Waszym zadaniem jest napisanie historii postaci do wybranej gry cRPG. Forma pracy jest dowolna – nagrodzone zostaną te najciekawsze i najbardziej oryginalne, a zwycięskie dzieła opublikowane na płycie CD.

Prace należy nadsyłać na konto e-mailowe
tawerna@sgk.com.pl
lub na korespondencyjny adres
redakcji ŚGK, koniecznie z dopiskiem
„Tawerna-konkurs",
do dnia 30.11.2002 r.
POŁAMANIA PIÓR!

BIAŁY WILK #3

Właśnie ukazał się najnowszy, trzeci numer „Białego Wilka", nieregularnika poświęconego grze fabularnej „Wiedźmin". Po Driadach (BW#1) oraz Novigradzie (BW#2) przyszedł czas na „Szpiegów". Dodatek jest w całości poświęcony tajnym służbom, agentom, i wielkiej polityce. I choć nie jest przesadnie obszerny (32 strony) zawarto w nim olbrzymią dawkę ciekawych informacji.

Pierwsza część dodatku to „Dzieje polityczne północy" – materiał będący głównym daniem broszury. Opisuje historie wojen i spisków, przewrotu i zdrady, wszystko co działo się w historii uniwersum Andrzeja Sapkowskiego. Nie jestem fanatycznym miłośnikiem prozy Sapkowskiego, więc trudno mi w stu procentach ocenić rzetelność i wiarygodność zaprezentowanych tam materiałów, ale przyznam, że zrobiły one na mnie piorunujące wrażenie. Są opisane ciekawie, i niezwykle dokładnie. Powstanie państw, wojny i kłótnie, wszystko to wspaniale wprowadza Mistrza Gry w nastrój rozgrywek politycznych, graczom zaś chcącym odgrywać szpiegów daje rzetelne podstawy do gry. Po lekturze tego materiału będą czuli się o wiele pewniej – znając historię świata i działania swych poprzedników łatwiej będą radzili sobie w intrygach wymyślonych przez Mistrza Gry. Ta część dodatku kończy się opisem słynnych wydarzeń na wzgórzu Sodden. Dalsze dzieje – jak piszą autorzy – to już nowe czasy. O nich opowiadać będą przygody Mistrza Gry.



Następne strony to równie interesujący opis tajnych służb najważniejszych państw i sił północy. Opisano służby Aedirn, Kaedwen, Koviru, Novigradu, Redanii oraz Temerii, z czego najwięcej miejsca poświęcono siatce agentów Redanii i jej szefowi... Pamiętacie Dijkstrę? A któż go nie pamięta...

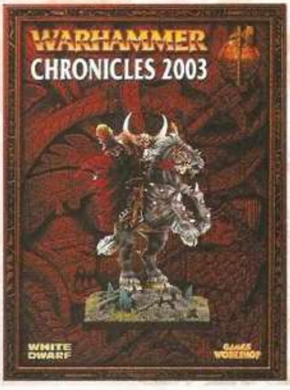
Opisy służb niosą informacje dla Mistrzów Gry oraz graczy, są także pełne dodatkowych danych o poszczególnych zadaniach i misjach ostatnio wykonywanych. Pełno w nich inspiracji i pomysłów dla MG. Poszczególne siły różnią się sposobem działania, specyfiką i klimatem – związane to jest ze specyfiką realiów, w których muszą działać, i celów do których zostali powołani.

Kolejna część wydawnictwa to opis tego, jak magowie i kapłani radzą sobie w świecie wielkiej polityki. A radzą sobie wcale nieźle. Krótkie rozdziały opisują działania Rady i Kapituły, także Lożę Czarodziejów z Montecalvo i wiele innych. Po koniec tego krótkiego rozdziału znajdują się dwa nowe zaklęcia, cztery magiczne przedmioty i jedna modlitwa.

Pozostała część dodatku jest wyraźnie skierowana do graczy; znajdują się tu trzy nowe archetypy postaci, specjalny ekwipunek dla szpiegów oraz krótki (jedna strona) artykuł opowiadający o pracy szpiega. Całość dodatku zamyka krótka przygoda.

Dodatek zdecydowanie wart jest swojej ceny i powinien stanowić doskonałe narzędzie dla MG mających w planach rozpoczęcie kampanii politycznej, pełnej intryg i spisków. Garść nowych reguł i niezwykle bogato przedstawione tło polityczne świata Wiedźmina w pełni mu to umożliwią.

WARHAMMER CHRONICLES 2003



Dobra wiadomość dla miłośników bitewnego „Warhammera": właśnie ukazał najnowszy dodatek do „WFB" pod tytułem „Warhammer Chronicles 2003". Jak każda książka wydana przez Games Workshop, podręcznik wydany jest wspaniale, liczy sobie ponad 140 kolorowych stron! A wewnątrz?

Pierwszy rozdział to podsumowanie kampanii Dark Shadows, która toczyła się w sklepach GW na całym świecie kilka miesięcy temu. Jej zasady były opublikowane w White Dwarfie (dodane do numeru jako osobna broszurka) w zeszłoroczne wakacje. Teraz, w Chronicles znajdziecie wyniki jakie osiągnęły poszczególne armie, fabularne omówienie zakończenia kampanii, oraz przypomnienie najważniejszych reguł – czyli spis nowych przedmiotów magicznych, zaklęć oraz opis bohaterów. To świetny materiał, na pewno interesujący wszystkich, którzy grali w tą kampanię i chcą poznać jej zakończenie.

Na kolejnych stronach znajdują się przykłady gotowych, pomalowanych armii – coś co ja sam uwielbiam i coś, co GW pokazuje przy wielu okazjach, linie kolorystyczne, pomysły na charakter i klimat całej armii. GW wybiera armie graczy z całego świata – najbardziej charakterystyczne i klimatyczne, pełne konwersji i nowych pomysłów i przedstawia je w swoich publikacjach. Tym razem znajdują się strony ze zdjęciami armii Lizardmenów, Wampirów, Goblinów i Chaosu. Ten materiał doskonale współgra z częścią poświęconą malowaniu modeli i tworzeniu makiet. Całość liczy sobie niemal 40 stron i jest to najobszerniejsze kompendium takiej wiedzy jakie do tej pory się ukazało. Znajdują się tu zarówno porady dla początkujących, jak i szczególnie interesujące artykuły z serii Master Class, pokazujące jak radzić sobie w „Ekstraklasie". Zdjęciami tych modeli można by wytapetować sobie pokój, słowo!

CO NOWEGO W SKLEPACH

W chwili kiedy oddajemy ten numer do druku jesteśmy w przededniu ukazania się wielu bardzo interesujących dodatków i gier, kiedy będziecie czytać te słowa, część z nich na pewno będzie już w sklepach. Oto najciekawsze propozycje na nadchodzący miesiąc.

Podręcznik gracza

Podręcznik gracza do D&D 3ed. właśnie opuszcza drukarnię i równo z ŚGK powinien trafić na sklepowe półki. Jest to jedno z najważniejszych wydarzeń w tym roku na polskim rynku RPG. Najsłynniejsza, największa gra RPG wszechczasów wreszcie w rodzimej wersji językowej trafi do naszych rąk. Podręcznik zawiera reguły tworzenia postaci do D&D 3ed. oraz spis wszystkich dostępnych w grze czarów. W dalszej kolejności ukaże się Przewodnik Mistrza Podziemi zawierający dodatkowe reguły, zasady wchodzenia na wyższe poziomy, oraz spis przedmiotów magicznych. Jeszcze w tym roku powinniśmy spodziewać się Księgi potworów.

Wydawca: ISA
Cena: 59,00 złotych

Zasłonka gracza

Pierwszy produkt wydawnictwa Portal w linii d20 skierowany do miłośników D&D 3ed. Produkt w dużej mierze jajcarski, pełen żartów i humoru. Zasłonka gracza pozwala graczom ukrywać nieudane rzuty kośćmi, oszukiwać na karcie postaci, czy zajadać w ukryciu kanapki na sesji. Do zasłonki będzie dołączony dyplom uznania dla MG oraz Dyplom Uczciwości dla gracza i wiele innych śmiesznych gadżetów, a na samej zasłonce takie informacje, jak 10 sposobów jak oszukiwać MP, czy 25 rad jak być dobrym graczem. Do Zasłonki będzie dołączona 16-stronicowa karta kampanii, czyli mocno rozwinięta karta postaci.

Wydawca: Portal
Cena: 15,00 złotych

Miecz przeznaczenia

Pierwsza kampania do Wiedźmina została stworzona przez najsłynniejszy duet pisarski na naszym rynku – Asię i Maćka Szaleńców. Wszystkich, którzy znają ich przygody nie trzeba przekonywać do zakupu tego dodatku. Autorzy publikowali przygody w Portalu i Magii i Mieczu, współtworzyli także pierwszą polską kampanię do Warhammera. Historia toczy się wokół tajemniczych wydarzeń i fatum, które ciąży nad bohaterami historii. Kampania składa się z trzech przygód, dwóch epizodów oraz ośmiu pomysłów na przygody. Jedna trzecia podręcznika to opis religii, magii i polityki.

Wydawca: MAG
Cena: 39,00 złotych

Gwiezdny pirat

Pierwszy numer Gwiezdnego Pirata jest zapowiedziany na 4 listopada w sklepach RPG i na połowę listopada w EMPIKach. To nowe pismo RPG wchodzące na rynek; magazyn jest miesięcznikiem, będzie miał 52 strony, i kosztował 4,99 złotych. Wewnątrz dużo wieści, recenzji, wywiadów oraz szkiców przygód, głównie do D&D 3ed. Pismo będzie ukazywało się na początku miesiąca i niemal w połowie będzie wypełnione wieściami i recenzjami. Pozostała część magazynu to pomysły na przygody, bestiariusz, magiczne przedmioty i inne przydatne w grze RPG materiały.

Wydawca: Portal
Cena: 4,99 złotych

Po rozrywce dla ducha, czas na mięcho, czyli wybrane z White Dwarfów najważniejsze materiały dotyczące tworzenia armii. Jest tu lista armii Wood Elfów – choć to akurat dziwi, skoro niebawem ma się ukazać Army Book Leśnych Elfów. Są też materiały dla Dark Elfów oraz zielonoskórych: dla orków i goblinów. Kto kolekcjonuje White Dwarfy nie znajdzie tu nic nowego, z drugiej strony zebranie tych artykułów w jednym miejscu na pewno ułatwi korzystanie z nich podczas gier. Dla kogoś, komu któryś z numerów WD „uciekł" ta część podręcznika na pewno się przyda.

Końcówka podręcznika jest równie ciekawa – rozpisano historię Wojny o Brodę – najsłynniejszego konfliktu świata Warhammera, co ciekawe zarówno od strony Wysokich Elfów, jak i Krasnoludów (cóż znaczy propaganda!), dodano spisy armii i scenariusze i każdy kto ma ochotę może rozegrać mini kampanię w tych ciekawych realiach.

Podręcznik zamyka kilkunastostronicowy FAQ dotyczący WFB oraz nowi bohaterowie specjalni.

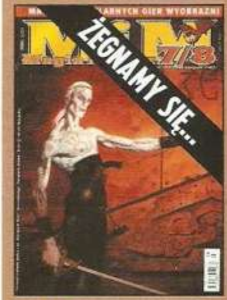
Polecam zapoznanie się z tym tytułem każdemu, kto pasjonuje się „WFRB". „Warhammer Chronicles" jak zawsze okazuje się ciekawą pozycją, zbierającą w sobie większość najlepszych materiałów z magazynu White Dwarf.

NEUROSHIMA

Ależ się porobiło! Przez cały niemal rok 2001 na łamach ŚGK (na płytce CD w dziale RPG) ukazywały się artykuły dotyczące gry Necropunk przygotowywanej do wydania przez Wydawnictwo Portal i Studio Sarmatia. Jak pewnie pamiętacie, w lutym 2002 ścieżki obu firm się rozeszły, a wydawcą gry zostało Studio Sarmatia. Minęło pół roku i gra jednak nie ukazała się na rynku. Kilka tygodni temu Portal ogłosił, że na początku grudnia wyda Neuroshimę, grę post apokaliptyczną. Tym samym zamieszanie wokół obu projektów osiągnęło szczyt. Na razie nie pojawiło się jeszcze wiele informacji o Neuroshimie, wiadomo, że gra ma miejsce w postapokaliptycznym świecie, w którym miała miejsce wojna z maszynami, i która to wojnę maszyny wygrały. Świat jest zniszczony, zatrute powietrze, woda, ziemia, zdziesiątkowane oddziały i grupy ludzi walczą o wolność. Więcej informacji można znaleźć na oficjalnej stronie gry: http://neuroshima.valkiria.net/.

OSTATNI MM

Ukazał się ostatni, pożegnalny numer Magii i Miecza, pierwszego i dla wielu najważniejszego magazynu o grach fabularnych w Polsce. W pożegnalnym MiM nie ma jednak materiałów wyróżniających go na tle innych numerów, opowieści z przeszłości, czy podsumowania dziesięciolecia pracy. W numerze są jak zwykle przygody i artykuły – szczególnie interesujące dla miłośników DL, ZC oraz ED.



RPG Z MAG

W zeszłym numerze informowaliśmy, iż istnieje duże prawdopodobieństwo zamknięcia linii podręczników RPG w Wydawnictwie MAG. Ostatecznie okazało się, że MAG nie zamyka linii gier, lecz ją ogranicza. Dodatki wciąż będą się ukazywały, lecz w mniejszych nakładach i znacznie rzadziej (jeden, dwa dodatki do danego systemu na rok).

CISZA W ŚWIECIE MROKU

Wydawnictwo ISA zapowiedziało, że podręczniki do Świata Mroku na razie nie będą się ukazywały, bowiem cała energia i siły wydawnictwa kierowane są na linię Dungeons & Dragons. Miłośnicy ŚM na kolejne dodatki mogą czekać nawet sześć miesięcy.

HISZPAŃSKIE DE PROFUNDIS

W grudniu tego roku do sklepów w całej Hiszpanii trafi tamtejsza edycja gry Wydawnictwa Portal „de Profundis". Recenzja deP ukazała się na łamach ŚGK w zeszłym roku (kiedy gra ukazała się w Polsce), później wydano ją w Wielkiej Brytanii i USA, teraz przyszła kolej na Hiszpanię. To jak dotąd jedyna polska gra RPG, która osiągnęła taką popularność na zachodnim rynku RPG. Ciekawostką jest to, iż każda z edycji (polska, angielska oraz hiszpańska) ma inną okładkę.

MUZYKA

Mike Oldfield działa już od trzydziestu lat i wciąż potrafi zadziwić jakością i oryginalnością swoich utworów. Rok 2002 okazuje się być jego powrotem do wysokiej formy: po dość słabej płycie Millenium Bell pojawił się bowiem album Tres Lunas. W dziele tym artysta powraca do swoich najlepszych wzorców, które można było podziwiać zarówno na Songs of Distant Earth, jak i Tubular Bells. Mamy tu zatem dwa motywy przewodnie, układające się jednak w spójną całość. Pierwsza część albumu ma charakter „kosmiczny", tutaj zapoznać się możemy z sześcioma bardzo dobrymi utworami instrumentalnymi, wśród których znajduje się również najlepsza kompozycja, zatytułowana Turtle Island. Oldfield bawi się tutaj kilkoma motywami korzystając z bogatego instrumentarium, nie stroniąc jednak od syntezatorów. Druga część krążka zawiera nieco bardziej tradycyjna muzykę, więcej tu klasycznych instrumentów, choć nie brakuje również wszędobylskich gitar (tak akustycznych, jak i elektrycznych). Całość tworzy bardzo charakterystyczny nastrój, skłaniający zarówno do odpoczynku, jak i kontemplacji. Jedynym słabym punktem albumu wydaje się piosenka To Be Free, w której łatwo daje się zauważyć silne akcenty muzyki etnicznej. Poza tym jednak mamy do czynienia z dziełem najwyższej próby, czego dowodem są takie utwory, jak Daydream, czy No Mans Land.

Najważniejszą cechą albumu jest to, że autor nie powtarza tutaj żadnego z pomysłów wykorzystanych przez siebie wcześniej. Oczywiście, da się zauważyć pewne cechy charakterystyczne dla tego wykonawcy (takie jak gitara elektryczna, czy obój), jednak zarówno melodie, jak i atmosfera są znowu niepowtarzalne. Kto Oldfielda nie zna, ten powinien jak najszybciej nadrobić zaległości, zaś Tres Lunas to znakomity pretekst. Graczy komputerowych powinna zaś zainteresować informacja, że na drugiej płycie należącej do albumu znaleźć można demo gry komputerowej Music Virtual Reality. Z której strony by nie spojrzeć, jest to wydawnictwo ze wszech miar godne polecenia.

Piotr Bilski

Mike Oldfield – Tres Lunas,
Warner Music Poland 2002

KSIĄŻKI

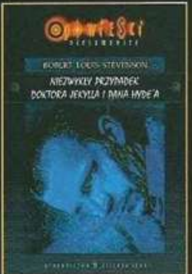
Bruce Bethke trafił do historii literatury w sposób nietypowy – a mianowicie jako twórca pojęcia „cyberpunk", które pojawiło się w jednym z jego opowiadań drukowanych na łamach branżowego czasopisma „Amazing Science Fiction Stories". Ponadto jego twórczość spopularyzował film „Bardzo dziki Zachód" Barry`ego Sonnenfelda, nakręcony na podstawie jednej z jego powieści. Bruce Bethke, zawodowo piszący od 18 roku życia, zanim podpisał umowę z Warner Bros, zarabiał na życie jako muzyk rockowy, nauczyciel, a nawet wytwórca parówek. Obecnie dzieli czas pomiędzy pisanie książek oraz programów komputerowych. Jest autorem wielu utworów beletrystycznych, a także ponad dwustu prac i artykułów dotyczących oprogramowania komputerowego. Jego powieści były tłumaczone na 10 języków, a „Zderzenie czołowe" w 1995 roku zdobyło prestiżową Nagrodę Philipa K. Dicka.

Akcja „Zderzenia czołowego" rozgrywa się w roku 2005. Główny bohater, to Jack Burroughs – takie nazwisko nosi jednak wyłącznie w rzeczywistości zewnętrznej. W cyberprzestrzeni jest Maxem_Kool, superużytkownikiem sieci, człowiekiem do wynajęcia. Jack po tym, jak utracił pracę w jednej z wielkich korporacji, jako Kool otrzymuje interesujące zlecenie wykradnięcia pewnych plików komputerowych, za co może zainkasować milion dolarów.

Świat przyszłości wykreowany w powieści to przerażające miejsce. Poprawność polityczna doprowadzona do absurdu, czyni z codziennego życia prawdziwe więzienie. Do swej firmy Burroughs musi wchodzić przez Klatkę Faradaya, by nie przemycić żadnego wrogiego oprogramowania. Aparat zapachowej analizy powietrza stwierdza, czy nie używa jakichś nielegalnych środków farmaceutycznych. Ludzie denuncjują się nawzajem, gdy któryś z nich zapali zabronionego prawem papierosa – i wszyscy udają, że są szczęśliwi. A co z prawdziwym życiem? To, paradoksalnie, toczy się... w rzeczywistości wirtualnej!

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Zderzenie czołowe",
Bruce Bethke.
Tłum. Andrzej Leszczyński.
Wyd. Zielona Sowa. Kraków 2002.



Najbardziej znane opowiadanie o dwóch osobowościach tkwiących w jednym ciele – co ciekawe inspirowane sennym koszmarem – powstało pod koniec XIX wieku. Napisał je autor książek podróżniczych i przygodowych, Robert Louis Stevenson. Lektura tego tekstu tak przeraziła żonę Stevensona, iż bez zastanowienia spaliła rękopis w kominku. Parokrotnie przenoszona na ekran kinowy książka zatytułowana „Niezwykły przypadek doktora Jekylla i pana Hyde'a" stanowi drugą, odtworzoną wersję historii o szlachetnym doktorze przemieniającym się w odrażające indywiduum.

U Stevensona ta przemiana dotyka nie tylko umysłu, ale też ciała. Przystojny, wysoki lekarz, gdy zapada noc zmienia się w pokraczną i odrażającą fizycznie bestię o cechach nieomal zwierzęcych. Zły i dobry pierwiastek w człowieku zostaje oddzielony, w wyniku czego powstają dwie, skrajnie różne osobowości: zwykły, uczciwy obywatel i wyzbyty ludzkich cech potwór, utkany z samego zła, przejmujący kontrolę nad ciałem – „ten drugi".

Przemiana dra Jekylla w pana Hyde'a dokonuje się po zażyciu przez tego pierwszego tajemniczej mikstury. Nie od rzeczy będzie tu dodać, że współczesna medycyna zna syndrom chorobowy, który do złudzenia przypomina sytuację opisaną przez Stevensona. Chodzi mianowicie o zespół rozszczepienia osobowości (angielski skrót – MPD), kiedy to osobowość pierwotna na skutek traumatycznych przeżyć dzieli się na szereg osobowości cząstkowych, z których każda żyje swoim życiem. Najdziwniejsze w tej chorobie jest jednak to, że podczas gdy jedna z owych osobowości choruje np. na cukrzycę, druga jest zdrowa jak ryba! Te fizyczne różnice, towarzyszące psychicznym procesom chorobowym, w genialny sposób przewidział Stevenson. Jego opowiadanie można też oczywiście odczytać jako metaforę kondycji ludzkiej, w której pierwiastek zła i dobra występują obok siebie, na przemian przejmując kontrolę nad naszym zachowaniem.

WOJCIECH M. CHUDZIŃSKI

„Niezwykły przypadek doktora Jekylla i pana Hyde`a",
Robert Louis Stevenson.
Tłum. Maurycy Kulak.
Wyd. Zielona Sowa. Kraków 2002.

DROGA DO ZATRACENIA

FILM

Michael O'Sullivan to zawodowy zabójca pracujący dla jednej z rodzin mafijnych. Z jej szefem Johnem Rooney'em łączy go interes i przyjaźń. Zostaje ona wystawiona na ciężką próbę, gdy syn Michaela, będący świadkiem morderstwa, staje się celem dla gangsterów Rooney'a. Ojciec i syn razem wyruszają w drogę do Perdition, gdzie chcą znaleźć schronienie. Jednak ich tropem podąża płatny morderca...

Sam Mendes jest powszechnie kojarzony ze znakomitym „American Beauty". Istotnie hollywoodzki debiut Brytyjczyka okazał się jednym z najciekawszych filmów końca XX wieku, zdobywając przy okazji wiele nagród (w tym 5 Oscarów) i rzeszę wiernych wielbicieli. Jego kolejny film przenosi nas w lata trzydzieste ubiegłego stulecia, okresu obwiązywania prohibicji i rozwoju amerykańskiej zorganizowanej przestępczości. Scenariusz „Drogi do zatracenia" luźno oparto na komiksie R. Reinera i M. Collinsa.

Na planie zgromadzono wielkie gwiazdy, które co ważne są również znakomitymi aktorami – T. Hanks, P. Newman, J. Law czy S. Tucci. Gdy dodamy do tego ekipę specjalistów znających się na swoim rzemiośle, efekt może być łatwy do przewidzenia. „Droga do zatracenia" już wymieniana jest w gronie pewniaków do przyszłorocznych Oscarów. Na nominacje mogą liczyć m. in. autorzy znakomitych zdjęć i scenografii oraz J. Law kreujący postać charyzmatycznego przeciwnika głównego bohatera. Czy ten swoisty traktat o lojalności, przyjaźni i zemście spodoba się również w Polsce – przekonamy się już w najbliższym czasie.

CZERWONY SMOK

FILM

Fani Hannibala „Kanibala" Lectera znowu mają powody do radości. Ich ulubieniec powraca tym razem w ekranizacji pierwszej części historii o genialnym psychiatrze-mordercy. Thomas Harris po raz pierwszy przedstawił swojego najbardziej znanego bohatera w powieści „Czerwony smok" i co ciekawe, Lecter był tam tylko jedną z drugoplanowych postaci.

Również w filmie głównym bohaterem jest agent FBI Will Graham, który tropi tajemniczego seryjnego mordercę. Nie mogąc poradzić sobie ze śledztwem, zwraca się do Hannibala Lectera o pomoc. Graham sam wcześniej ujął Lectera o mało nie tracąc przy tym życia, lecz teraz ten dawny przeciwnik ma się dla niego stać cennym źródłem informacji.

Książkę przeniósł na ekran w 1986 roku Michael Mann („Gorączka", „Ostatni Mohikanin"), wówczas jednak film nie odniósł sukcesu. „Milczenie owiec" zmieniło sytuację diametralnie, a wraz z późniejszym „Hannibalem" – uczyniły z Lectera jedną z najpopularniejszych postaci świata filmu. Nic zatem dziwnego, że powrócono do tematu.

Scenariusz napisał Ted Tally („Milczenie owiec"), który odmówił pracy przy „Hannibalu" ze względu na marną jakość powieści (co jest zresztą prawdą!), a film wyreżyserował Brett Ratner. O role mordercy walczyły same gwiazdy, lecz pojedynek ten wygrał ostatecznie Ralph Finnes. Nie zabrakło A. Hopkinsa, którego skusiło 20 milionów dolarów gaży, a Grahama zagrał Edward Norton.

„Czerwony smok" nie bez powodu uważany jest za najlepszą książkę Harrisa. Miejmy zatem nadzieję, że jej filmowa adaptacja nie okaże się niewypałem. Na ekranach naszych kin film do zobaczenia już od 25 października.

DVD

SPIDERMAN

O ekranizacji „Spidermana" mówiło się od lat, wymieniając przy okazji wiele nazwisk znanych reżyserów, którzy mieli podjąć się tego wyzwania. Ostatecznie tworzeniem filmu zajął się Sam Raimi, a efekt jego prac przerósł najśmielsze oczekiwania producentów. Kolejne rekordy wpływów potwierdzały tylko tezę, że „Spiderman" jest żyłą złota – nawet pomimo faktu, że na produkcje i reklamę wydano prawie 190 milionów dolarów. Już przygotowuje się realizację drugiej i trzeciej części. Specjalna dwupłytowa edycja filmu na DVD doczekała się wspaniałego wydania. Dodatków nie sposób wprost wymienić, a dźwięk i obraz są niemal idealne, co czyni „Spidermana" jedną z najlepszych edycji DVD na rodzimym rynku.

AZYL

Najnowszemu filmowi Davida Finchera daleko do najlepszych osiągnięć tego reżysera – takich jak „Siedem" czy „Podziemny krąg". Nie oznacza to, że „Azyl" nie zasługuje na uwagę. Opowieść o pierwszej nocy matki i córki, spędzonej w nowym wielkim domu, trzyma w napięciu do samego końca. Tytułowy „azyl" to specjalne pomieszczenie, w którym mogą schronić się mieszkańcy w razie niebezpieczeństwa – gorzej gdy okaże się, że łup po który przyszli włamywacze, znajduje się właśnie w nim. Świetne zdjęcia i montaż efektów specjalnych oraz solidne aktorstwo J. Foster i F. Whitakera, to tylko część zalet filmu. Na DVD otrzymaliśmy bardzo dobre wydanie ze sporą ilością dodatków.

POTWORY I SPÓŁKA

Tytułowi bohaterowie ciężko pracują strasząc w nocy dzieci, a krzyk tychże maluchów jest przetwarzany na potrzebną bestiom do życia energię. Niestety ich praca jest szalenie niebezpieczna, bowiem jakikolwiek kontakt z dzieckiem lub przedmiotem ze świata ludzi, może wywołać groźną epidemię. Prawdziwa zabawa dla nas widzów rozpocznie się, gdy do tego sterylnego świata przedostanie się mała dziewczynka. „Potwory..." powstały w studiu Pixar (odpowiedzialnym za obie części „Toy Story" oraz „Dawno temu w trawie") i tak jak wcześniejsze produkcje, są filmem w całości wygenerowanym w pamięci komputerów. Stąd na DVD otrzymamy wspaniały prezent w postaci dobrego od strony technicznej filmu, z niezłym dubbingiem i z dodatkowymi krótkimi filmami Pixaru.

KONKURS

Proszę podać imię i nazwisko twórcy komiksu o Spidermanie?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 30 listopada 2002 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video.

KUPON KONKURSOWY

Z ostatniej chwili...

Niebawem w poznańskich autobusach i tramwajach będzie można dokonać opłaty za przejazd, korzystając z telefonu komórkowego. Zamiast kasować bilety, podróżni wyślą krótką wiadomość pod specjalny numer telefonu, a po kilku chwilach otrzymają za pośrednictwem SMS potwierdzenie dokonania opłaty. Wcześniej jednak konieczne będzie zakupienie specjalnej karty zawierającej kod. Po jego wprowadzeniu pasażer otrzyma do dyspozycji „wirtualne konto biletowe".

Komputerowi piraci dosłownie upodabniają się do swoich morskich pierwowzorów. Malezyjska policja twierdzi, że w kraju tym zaczęły pojawiać się podróbki pochodzące ze... statków zakotwiczonych na wodach międzynarodowych. W świetle prawa wytwórnie piratów znajdują się poza zasięgiem sił policyjnych a jedynym ich słabym punktem jest chwila wyładunku „towaru".

Do amerykańskiego Kongresu trafił projekt ustawy powołującej do życia Office of Global Internet Freedom – organizację mającą na celu pomaganie w omijaniu internetowych blokad mieszkańcom państw stosujących podobne „zabezpieczenia" (jak na przykład Chiny). Biuro Globalnej Wolności Internetowej miałoby otrzymywać przez najbliższe 2 lata 50 milionów dolarów rocznie. Miało by to pozwolić na opracowanie i rozpowszechnienie technologii skierowanych przeciw cenzurze. Z jednej strony idea jest słuszna, ale z drugiej istnieje realne niebezpieczeństwo, że technologia może zostać wykorzystana na przykład do omijania filtrów blokujących dostęp nieletnich do nieodpowiednich treści.

Amerykańska Agencja Bezpieczeństwa Narodowego (National Security Agency) ogłosiła, że nie nadąża za rozwojem współczesnej techniki. W związku z tym postanowiono wydać w ciągu najbliższych dwóch lat 282 milionów dolarów na rozwój technik podsłuchowych. Choć NSA milczy na temat szczegółów, to niezależni eksperci twierdzą, że celem badań będzie znalezienie bardziej efektywnych niż dotychczas znane metod odszyfrowywania kodowanych danych przesyłanych za pośrednictwem internetu.

DRUGA EDYCJA WINDOWS XP?

Czy będzie, jak z Windows 98 Second Edition?

www.microsoft.com

Pomimo wcześniejszych zaprzeczeń, Microsoft rozważa wypuszczenie drugiej wersji Windows XP w roku 2003. Miałaby ona wypełnić lukę pomiędzy systemem dostępnym obecnie a planowanym najwcześniej na rok 2006 systemem Longhorn. Rozważana jest też kwestia upgrade'u „Yukona", który miałby trafić do sklepów na przełomie 2003 i 2004 roku. Microsoft chce wykorzystać technologię Yukon przy pracach nad Longhornem. Firma deklaruje, że prace nad Longhornem i Palladium będą prowadzone od podstaw. Taka strategia budzi jednak pewne wątpliwości – przeciętni użytkownicy korzystają z systemu operacyjnego do momentu pojawienia się nowszego produktu, nie zawsze korzystają z uaktualnień. Faktem jest, że Microsoft większą część dochodów czerpie ze sprzedaży pełnych wersji, a nie ze sprzedaży upgrade'ów.

HANDHEL VIEWSONIC V35

Tani handheld

www.viewsonic.com

ViewSonic będzie 29. firmą wykorzystującą licencję na system operacyjny Microsoft PocketPC. 1 listopada na rynek amerykański trafi handheld ViewSonic V35. Urządzenie będzie wyposażone w procesor Intel XScale PXA250 taktowany z częstotliwością 300 MHz, 32 MB pamięci, kolorowy wyświetlacz o przekątnej 3,5 cala oraz slot SecureDigital. W handheldzie znajdzie się m.in. przeglądarka prezentacji PowerPointa oraz plików graficznych. Największą atrakcją naręcznego komputera ViewSonic ma być cena – V35 będzie sprzedawany za 299 USD. Osiągnięcie tak niskiego pułapu cenowego było możliwe dzięki taniej produkcji, bowiem ViewSonic produkuje monitory LCD, a wyświetlacz jest jednym z najdroższych komponentów komputerów naręcznych.

CELL

CHIP DLA PLAYSTATION 3

Pierwsze informacje o nowej konsoli

www.cnet.com

W internecie pojawiły się pierwsze konkretne informacje na temat przygotowywanego przez IBM, Sony i Toshibę układu „Cell", który ma stanowić serce konsoli PlayStation 3. Prace są już zaawansowane, a opracowane na potrzeby „Cell" rozwiązania trafią później do układów IBM przeznaczonych dla serwerów. Projekt chipa jest już praktycznie gotowy, wkrótce mają rozpocząć się prace nad przygotowaniem procesu produkcyjnego. Pojedyncze elementy układu oraz całe systemy chipu przeszły już pierwsze testy i wszystko wskazuje na to, że masowa produkcja układu może ruszyć jeszcze przed końcem roku 2004. Według podanych informacji „Cell" ma posiadać moc obliczeniową 1 teraflopa (biliona operacji zmiennoprzecinkowych na sekundę), co oznaczałoby, że będzie stukrotnie bardziej wydajny niż Pentium 4 z zegarem 2,5 GHz. „Cell" ma mieć zintegrowane układy odpowiadające za komunikację szerokopasmową i obsługę urządzeń zewnętrznych, czyli funkcje, które w obecnych rozwiązaniach pełnią z reguły odrębne chipy. Mówi się również o możliwości pracy w sieciach peer-to-peer. W „Cell" prawdopodobnie będą zintegrowane także opcje przystawki set-top box, czyli obsługa telewizji cyfrowej. Biorąc pod uwagę terminarz prac nad układem, nowe PlayStation 3 mogłoby zadebiutować w roku 2005 – na rok przed przewidywaną premierą Xboxa.

VIA PROMUJE PLATFORMĘ „EDEN"

Procesor bez wentylatora

www.via.com.tw

Eden to zminiaturyzowany procesor X86, który nie potrzebuje wentylatora. Via twierdzi, że będzie to najbardziej zaawansowane rozwiązanie tego typu dostępne na rynku. Eden to układ, który może pracować w niewielkich systemach edukacyjnych, panelach LCD, automatach do sprzedaży i kioskach oraz w środowiskach przemysłowych. Eden może być również stosowany w serwerach typu blade i Webpadach. Pierwszy model – Eden ESP 8000 – jest zapowiadany na początek przyszłego roku, będzie taktowany zegarem 800 MHz, a jego maksymalna moc cieplna ma wynieść zaledwie 6 W. W trzecim kwartale przyszłego roku ma się pojawić model z zegarem 1 GHz, emitujący tylko 8 W ciepła i obsługujący SSE i SSE2. Chipset będzie wyposażony w dekoder MPEG4, DirectX 9 i DDR400. Jak zapewnia Via, system Eden będzie obsługiwał WinXP, Win9X, Embedded Windows, Windows CE, Red Hat i Red Flag Linux oraz będzie wyposażony w „pełne" zaplecze driverowe. Drivery i programy dla Windows VE3.0/4.0 –.net – obsługują audio, pamięć masową, USB, LAN, panel dotykowy na podczerwień, Firewire i Dos-free boot.

NFORCE2

Nowy chipset

www.media-tech.com.pl

nVidia rozpoczęła produkcję długo oczekiwanego chipsetu nForce2. Płyty główne wykorzystujące nowy układ będą dostępne w okolicach października. Oto krótka charakterystyka dostępnego w dwóch wersjach układu NorthBridge (840-pin BGA): platforma Socket A, podwójny kanał pamięci PC2100/-PC2100/DDR400, zintegrowany rdzeń graficzny GeForce4 MX (tylko w wersji GT, wersja ST bez rdzenia graficznego), złącze AGP8X. W lecie nVidia zaprezentowała również nowy SouthBridge MCP-T, dając tym samym producentom płyt głównych możliwość wyboru pomiędzy nowym i starym mostkiem MCP-D. Warto zwrócić uwagę na fakt, że nVidia zadeklarowała obsługę pamięci DDR400.

SUPERB ROLLER OFFICE KEYBOARD XP

Więcej niż klawiatura

www.media-tech.com.pl

Klawiatura Superb Roller Office Keyboard XP została zaprojektowana tak, aby zwiększyć wygodę i efektywność pracy przy komputerze. Zawiera znacznie więcej przycisków multimedialnych, funkcyjnych i internetowych niż inne, konkurencyjne klawiatury: przyciski obsługujące pakiet Office, przyciski internetowe, multimedialne, przyciski schowka oraz aplikacji. Pozwalają one między innymi na łatwy i szybki dostęp do pożądanych funkcji.

Rolka nawigacyjna umożliwia pionowe lub poziome przewijanie ekranu. Udostępnia również opcję menu kontekstowego (pop-up) oferującego szybki dostęp do najczęściej używanych fragmentów tekstu, zadań lub aplikacji przez wybranie pozycji i kliknięcie na niej (analogicznie jak przy użyciu myszy). Pozwala to na znaczne zaoszczędzenie czasu (nawet do 70%) potrzebnego na równoległe posługiwanie się myszą i klawiaturą. Co więcej, umieszczenie rolki nawigacyjnej w klawiaturze znacznie zwiększa ergonomię pracy, przenosząc część obciążenia pracą z dłoni posługującej się myszą na drugą dłoń, która posługuje się rolką. Klawiatura Superb Roller Office Keyboard XP jest więc nie tylko potężnym i przyjaznym użytkownikowi urządzeniem, ale również ekskluzywnym składnikiem zestawu komputerowego zwiększającym komfort pracy. Klawiatura jest dostępna w kolorze szarym tzw. HP GRAY (MT136G) oraz czarnym (MT136B). Sugerowana cena detaliczna MT136G wynosi 89,90 zł, natomiast MT136B 99,90 zł.

ELPIDA 1 GB DDR SDRAM

Nowe modele pamięci

www.elpida.com

Elpida Memory Inc. zaprezentowała próbne modele 1 GB modułów pamięci wysokiej gęstości SO DIMM (Small Outline Dual In-line Memory Modules). Wykorzystują one technologię DDR (Double Data Rate). Każdy moduł zawiera szesnaście układów DDR 512 MB, korzystających z zastrzeżonej przez Elpidę technologii TCP (Tape Carrier Packaging. Duża gęstość i doore parametry tych pamięci sprawiają, że są one idealne dla notebooków i innych mobilnych zastosowań. Kości mają standardowe 2,5 V zasilanie, a wymiary zewnętrzne to 31,75 mm wysokości 3,8 mm grubości. W sprzedaży nowe pamięci mają się znaleźć w pierwszym kwartale przyszłego roku.

AMD ZA INTELEM

Walka także na rynku notebooków

www.amd.com

Advanced Micro Devices wypuszcza dwa nowe układy do notebooków, zmniejszając w ten sposób dystans do największego swojego rywala – Intela. Procesory Athlon XP 2000+ i 1900+ będą montowane w produktach Hewlett-Packarda, Fujitsu-Siemens oraz innych partnerów AMD. W zamówieniach po 1000 sztuk ceny nowych układów wynoszą odpowiednio 345 i 239 USD. Parametry układów są podobne jak analogicznych procesorów Pentium 4 Intela 2 GHz i 1,9 GHz. Wbrew ogólnej tendencji do kurczenia się rynku PC, sprzedaż notebooków rośnie, co można tłumaczyć spadkami cen oraz wzrostem zainteresowania tymi komputerami. I choć wydaje się, że dominacja notebooków z Pentium w środku jest niezaprzeczalna, często sprzęt z procesorem AMD jest znacznie tańszy. W pierwszej połowie tego roku na rynkach europejskich sprzedaż komputerów przenośnych wzrosła o 16% a w tym samym czasie sprzedaż stacjonarnych pecetów zmalała o 11%.

KODAK PRZEBIŁ CANONA

Coraz lepsze aparaty cyfrowe

www.kodak.com

Trwające w Kolonii targi Photokina obfitowały w pokaz kolejnych modeli aparatów cyfrowych. Na nich padł kolejny rekord – firma Kodak zaprezentowała model wyposażony w matrycę o rozdzielczości 13,89 mln pikseli. Do niedawna rekordzistą był 11-megapikselowy Canon EOS-1Ds, został on jednak zdetronizowany przez inne urządzenie – aparat Kodak DCS 14n. Nowy Kodak posiada matrycę CMOS o aktywnym obszarze 36 x 24 mm, co odpowiada klatce filmu 36 mm. Maksymalna rozdzielczość wykonywanych zdjęć to 4536 x 3024 piksele. Czułość można regulować w zakresie od 80 do 800 ISO (przy maksymalnej rozdzielczości: 80-640 ISO). Aparat został wyposażony w obiektyw Nikkor i obudowę znaną z aparatów Nikon F100/F80.

Pomimo imponującej matrycy aparat – w odróżnieniu od Canona EOS-1Ds – jest skierowany nie tylko do profesjonalistów, ale także do ambitnych amatorów. Oprócz trybu zaawansowanego oferuje także tryb podstawowy, w którym większość ustawień dobierana jest automatycznie. Kodak DCS-14n posiada wbudowany bufor pamięci o pojemności 256 MB (może zostać rozbudowany do 512 MB), obsługuje karty CompactFlash i MMC/SD. Istnieje również możliwość podłączenia dysku twardego IBM Microdrive. Zdjęcia zapisywane są jako pliki DCR lub w formacie ERI-JPEG. Wymiary aparatu to 131 x 158 x 89 mm, waga (bez baterii) – 907 g. Cenę Kodaka DCS-14n ustalono na 4 tysiące USD. Urządzenie do sprzedaży trafi w grudniu.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

THE LONGEST JOURNEY

Polska strona poświęcona grze przygodowej The Longest Journey. Znajdziesz na niej opis obydwu istniejących w grze światów, charakterystyki wszystkich ważniejszych postaci oraz spore archiwum screenshotów. Mocno rozbudowany jest także dział download. Ściągniesz z niego demo gry, trzy duże trailery, próbki głosów z polskiej wersji gry oraz ścieżkę dźwiękową. A dla wszystkich, którzy „zacięli się" grając w Najdłuższą Podróż jest szczegółowe rozwiązanie.

http://tlj.cdprojekt.com/

CENTRUM ŁOWCY CIENI

Serwis poświęcony grom z serii Gabriel Knight. Znajdziesz tu wszystko na temat gier z tej serii – screenshoty, recenzje, pełne rozwiązania, jak również porady i podpowiedzi delikatnie pomagające w grze (jeśli nie chcesz sobie zepsuć przyjemności z samodzielnego grania). Najlepiej opisana jest trzecia, najnowsza część Gabriel Knighta. Nie zabrakło również sporej dawki informacji o Jane Jensen – powieściopisarce odpowiedzialnej za powołanie do życia Gabriela Knighta.

http://gk.gry-online.pl/

IN COLD BLOOD

Serwis internetowy, którego autor jest fanem świetnej przygodówki – In Cold Blood. Na stronie umieszczono informacje o ważniejszych postaciach występujących w grze oraz o kluczowych przedmiotach. W dziale download znajdziesz angielskie demo oraz kilkanaście tapet na pulpit. Jest również pełne rozwiązanie polskiej wersji gry oraz całkiem niezła galeria grafik z gry. Jeśli natomiast masz jakieś problemy z In Cold Blood, możesz zapytać innych graczy na internetowym forum.

http://www.lem.com.pl/icb/

JUST ADVENTURE

Angielskojęzyczny serwis poświęcony grom przygodowym. Na stronie znajdziesz rozwiązania, recenzje gier i wywiady z ich twórcami, zapowiedzi oraz kalendarium premier nowych tytułów. Nie zabrakło także forum, na którym maniacy przygodówek omawiają swoje problemy. Najciekawszym elementem serwisu jest z pewnością JAVE – czyli przepastna encyklopedia gier przygodowych z mnóstwem screenshotów, informacji, opisów i recenzji.

http://www.justadventure.com

ADVENTURE GAMES COALITION

Serwis w języku angielskim traktujący o grach przygodowych. Koalicja Graczy w Przygodówki (bo tak można przetłumaczyć nazwę strony) to nieformalne stowarzyszenie miłośników przygodówek z całego świata. Na stronie znajdziesz bogatą bazę recenzji, rozwiązań przygodówek. Stale aktualizowany jest także katalog linków prowadzących do innych stron poświęconych grom przygodowym. Jest także gra, w którą można zagrać za pomocą przeglądarki internetowej – „The Case Of The Dead Person…".

http://www.adventuregamescoalition.com/

ADVENTURE GAMES HALL OF FAME

Angielskojęzyczny serwis prowadzony przez Węgra, zawierający bazę wiedzy o 170 najlepszych grach przygodowych w jakie kiedykolwiek można było zagrać. Gry posortowane są alfabetycznie, a oprócz wyszukiwania po tytule można je również wybierać według nazwy firmy, która je wydała. Większość z wpisów w bazie ma po kilka grafik z gry oraz link do strony z pełnym rozwiązaniem. Bardzo ciekawy jest także mechanizm pozwalający na wystawienie oceny każdej z gier.

http://www.adventure-hall.com

W numerze ŚGK 9/02 prezentowałem kartę z układem ***Radeon 8500***. Tym razem przyszła kolej na model **9000 Pro**. Jest to nowsza lecz... wolniejsza konstrukcja. Wyższa numeracja modelu ma na celu jedynie zdezorientowanie kupującego.

Nowy Radeon z założenia jest układem słabszym od modelu 8500. Sam układ oznaczony jest symbolem RV250 (**Radeon 8500** to R200). I choć numerek jest wyższy, to litera „V" oznacza wersję Value czyli oszczędnościową. **Radeon 9000 Pro** został skonstruowany na bazie modelu ***8500***. Wykorzystuje ten sam Charisma Engine, HyperZ II, Smoothsześciu. W praktyce oznacza to niestety, że **Radeon 9000 Pro** jest zauważalnie wolniejszy od ***Radeona 8500*** w grach korzystających z multiteksturowania. Gdy jednak spojrzy się na tabelę możliwych wydajności karty widać, że wydajność geometryczna (liczona w liczbie trójkątów na sekundę, których współrzędne jest w stanie przeliczyć procesor graficzny) spadła równo o połowę. Najprawdopodobniej **ATi** pozbawiło układ **9000 Pro** jednego modułu vertexów i to w dodatku tego, który odpowiadał głównie za sprzętową realizację TrueForm.

Ostatnia ze znaczących zmian to rezygnacja z układów ATi Theater,

	Radeon 9000 Pro	Radeon 8500
3DMark Score	9205 3D marks	10350 3D marks
Game 1 Car Chase - Low Detail	126.2 FPS	151.5 FPS
Game 1 Car Chase - High Detail	55.7 FPS	52.7 FPS
Game 2 Dragothic - Low Detail	142.7 FPS	175.4 FPS
Game 2 Dragothic - High Detail	70.4 FPS	92.7 FPS
Game 3 Lobby - Low Detail	150.4 FPS	148.8 FPS
Game 3 Lobby - High Detail	67.2 FPS	64.7 FPS
Game 4 Nature	57.3 FPS	69.5 FPS
Fill Rate (Single-Texturing)	692.1 MTexels/s	818.9 MTexels/s
Fill Rate (Multi-Texturing)	1079.6 MTexels/s	2042.9 MTexels/s
High Polygon Count (1 light)	22.1 MTriangels/s	41.8 MTriangels/s
High Polygon Count (8 lights)	5.0 MTriangels/s	9.8 MTriangels/s
Environment Bump Mapping	192.5 FPS	136.0 FPS
DOT3 Bump Mapping	127.2 FPS	133.5 FPS
Vertex Shader	69.6 FPS	99.7 FPS
Pixel Shader	163.0 FPS	148.5 FPS
Advanced Pixel Shader	100.9 FPS	97.7 FPS
Point Sprite	23.0 MSprites/s	33.7 MSprites/s

MiNt Radeon 9000 Pro 64 MB DDR, TV, DVI-I Twin View

Nowszy lecz wolniejszy

Adam Gregrowicz

vision oraz Smartshader (po opis technologii układów Radeon odsyłam do ŚGK 9/02, str. 114). Zmiany dotyczą głównie potoków pikseli. Tak samo jak ***Radeon 8500***, układ 9000 Pro posiada cztery potoki pikseli. Zamiast jednak dwóch pikseli na takt, mogą one przeliczyć tylko jeden piksel na takt – liczba jednostek teksturujących w każdym potoku pikseli została zmniejszona z dwóch do jednego. W zamian, liczba tekstur składających się na końcowy piksel wzrosła z trzech do

odpowiadających za obsługę wyjścia wideo (TV). Od lat układ ten zapewniał bardzo wysoką jakość i był stawiany za wzór tego typu rozwiązań. W nowych Radeonach został on całkowicie zastąpiony przez nowe układy zwane Videoshader. Pozwalają one na połączenie zoptymalizowanych sprzętowych obliczeń i elastyczności rozwiązań programowych. Pozwala to na zupełnie nowe możliwości filtrowania w czasie rzeczywistym – dla przykładu – zapobieganie pikselacji w filmach o niskiej rozdzielczości lub specjalną optymalizację określonych kodeków wideo, na przykład DivX. Optymalizacje dla nowych formatów wideo można implementować w postaci prostych aktualizacji sterowników.

Wymienione zmiany w konstrukcji układu (szczególnie zmniejszenie liczby jednostek teksturujących) zauważalnie zmniejszyły osiągi karty. Widać to wyraźnie w przeprowadzonych testach – **Radeon 9000 Pro** jest zauważalnie wolniejszy od ***Radeona 8500***. Na szczęście, nadal przewyższa karty z układami ***GeForce*** z niższego i średniego segmentu cenowego. Oprócz układów **Radeon 9000 Pro ATi** produkuje także układ ***9000*** (bez Pro), który od wersji ***Pro*** różni się niższym taktowaniem procesora graficznego i pamięci – odpowiednio 200 i 400 MHz (**Radeon 9000 Pro** to 250 i 550 MHz). W efekcie model ***9000*** jest jeszcze o parę procent wolniejszy.

Radeon 9000 Pro jest doskonałą alternatywą dla ***nVidia GeForce 4 MX 440***. Przy zbliżonej cenie jest zauważalnie szybszy i w dodatku oferuje pełną obsługę DirectX8.1. Tak więc jeśli ktoś nie lubi kart **nVidii** a nie stać go na modele ***Radeon 8700*** (o 9500 i 9700 nie wspominając) to ***Radeon 9000*** jest właśnie dla niego. ❐

WYNIKI TESTÓW W 3D MARK 2001

Radeon 9000 Pro	7067
Radeon 8500	8415
GeForce 3 Ti 200	6550
GeForce 3 Ti 500	7783
GeForce 4 MX 440	5653
GeForce 4 Ti 4200	9086
GeForce 4 Ti 4400	9486
GeForce 4 Ti 4600	9889

DANE TECHNICZNE

Parametr	Radeon 8500	Radeon 9000 Pro
Technologia wykonania	0,15 mikrona	0,15 mikrona
silnik graficzny T&L	Charisma Engine II	Charisma Engine II
Moduły VertexShader	1 + 1 (TrueForm)	1
potoki pikseli	4	4
Jednostki teksturujące na potok	2	1
Taktowanie procesora	275 MHz	275 MHz
Wydajność Fillrate (MegaPixeli/s)	1100	1100
Wydajność Fillrate (MegaTexeli/s)	2200	1100
Wydajność geometryczna (tri/s)	75 mln	43 mln
Taktowanie pamięci	550 MHz	550 MHz
Optymalizacja pamięci	HyperZ II	HyperZ II
Przepustowość pamięci GB/s	8,8 GB/s	8,8 GB/s
Wyjście TV	Rage Theater	FULLSTREAMi VIDEO IMMERSION II

MINT RADEON 9000 PRO 64 MB DDR, TV, DVI-I TWIN VIEW

producent **MiNt Electronics** ***http://mint-electronics.com/***

polski dystrybutor ***MiNt***

adres ***ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa http://www.mojepc.pl***

cena ***506 zł modelu VIVO: 606 zł***

Internet w domu

Sieć na różne sposoby

Adam Gregrowicz

Internet staje się coraz bardziej niezbędny każdemu użytkownikowi komputera, a graczom w szczególności. Konieczność ściągania łatek do gier, czytanie serwisów, czy wreszcie cieszące się rosnącą popularnością gry sieciowe – to tylko niektóre z aspektów przemawiających za tym, aby łączyć się siecią z domu. Poniższy artykuł w skrócie opisuje dostępne sposoby na uzyskanie połączenia z internetem – za rozsądne pieniądze.

Numery dostępowe

Połączenie modemowe jest zdecydowanie najpopularniejszym i – przy intensywnym używaniu – najbardziej kosztownym sposobem dostępu do internetu. Od paru lat panującym standardem jest V.90, oferujący prędkość połączenia 56 kilobitów/s. To oczywiście tylko prędkość teoretyczna – w praktyce transfery oscylują w okolicach 43-49 kbitów/s. Całkiem dobrze sprawujący się modem kosztuje w okolicach 120 zł, nie jest to więc zbyt duży wydatek. Gorzej jest z opłatami za połączenie. Połączenie do ogólnopolskiego numeru 0202122 (lub 0202422 dla ISDN) kosztuje 0,29 zł plus VAT za 3 minuty w dni powszednie w godzinach od 8 do 18 i 0,29 zł plus VAT za 6 minut w soboty, niedziele i święta (całe) oraz w dni powszednie od 18 do 8 (w przypadku korzystania w TP SA z abonamentu innego niż standardowy i aktywny ceny są wyższe – odsyłam do cennika Telekomunikacji Polskiej).

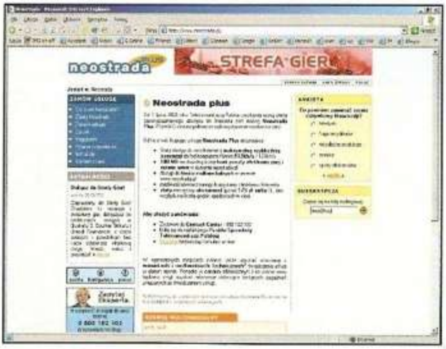
Nie trzeba korzystać z numeru dostępowego TP SA. W miarę aktualna lista numerów innych dostawców (z obowiązującą koncesją, co skutkuje siedmioprocentowym VAT-em na połączenia) dostępna jest na stronie TP SA pod adresem http://www.telekomunikacja.pl/dom/numery_dostepowe/. Jedną z ciekawszych ofert niezależnych numerów dostępowych jest niedawno uruchomiony OnetKonekt, który pozwala na połączenie zarówno przez modem analogowy, jak i ISDN. Połączenie z numerem 0209580 z terenu całego kraju kosztuje jak połączenie lokalne, a sam OnetKonekt przyciągać chce specjalnymi serwisami, ofertami, usługami, konkursami i zabawami.

Pakiety

Od 1 września tego roku TP SA wprowadziła nowe pakiety internetowe (tylko dla korzystających z abonamentu standardowego i aktywnego), z tak zwanym autoryzowanym dostępem. Oznacza to, że po wykupieniu określonej ilości godzin do internetu można z nich korzystać z dowolnej linii telefonicznej – użytkownik rozpoznawany jest nie po numerze telefonu, z którego się łączy, lecz przez swój identyfikator i hasło. Aby korzystać z nowych pakietów należy łączyć się poprzez numer 0202130. Dostępne są trzy pakiety – PAKIET 15 to 15 godzin w cenie 35 zł, PAKIET 45 – czyli 45 godzin za 60 zł i pakiet 45 za 80 zł. Niestety, miesięcznie można wykupić tylko jeden pakiet (nie można na przykład kupić dwóch PAKIETÓW 45 i mieć 90 godzin za 160 zł) i dodatkowo niewykorzystane minuty nie przechodzą na następny miesiąc. W rezultacie ceny nadal są spore, ale i tak zauważalnie niższe niż przy standardowym połączeniu. Nowe pakiety uatrakcyjnia trochę dodawana w cenie pakietu skrzynka poczty elektronicznej o pojemności 10 MB (maksymalna wielkość pojedynczej przesyłki 5 MB) w domenie @xl.wp.pl.

Poza TP SA, także inni operatorzy oferują pakiety z połączeniem internetowym. Najciekawsze ma chyba Dialog, gdzie za pakiet DIALNET Co Dzień, czyli nielimitowany dostęp przez modem, płaci się 89,02 zł/miesiąc, a za DIALNET Co Noc, czyli nielimitowany dostęp w godzinach od 23:00 do 8:00 tylko 45,37 zł miesięcznie. To bardzo tanio, niestety tak dobrze mogą mieć tylko abonenci Dialogu, który działa wyłącznie w części Polski (szczegóły pod http://www.dialogok.pl).

Z dosyć ciekawej oferty mogą także skorzystać abonenci Netii, największego z polskich niezależnych operatorów telekomunikacyjnych. Oferuje ona INTERNET 100 czyli pakiet 100 godzin za 100 zł plus VAT, INTERNET 50 – 50 godzin za 70 zł plus VAT oraz INTERNET NOCĄ – nielimitowane połączenia w godzinach 24:00 – 6:00 za 50 zł plus VAT miesięcznie.



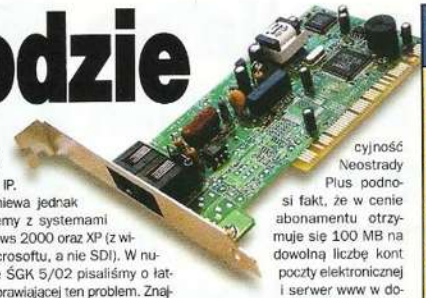
ISDN

ISDN z punktu widzenia internauty pracuje jak modem. Trzeba jednak wyraźnie zaznaczyć, że tradycyjny modem analogowy przy linii ISDNowej nie nadaje się do niczego – trzeba kupić specjalną kartę; najtańsze o przyzwoitej jakości to wydatek rzędu 300 zł. ISDN ma nad zwykłym modemem parę przewag: po pierwsze połączenie następuje bardzo szybko – maksymalnie w ciągu 2 sekund; znacznie lepsza jest także jakość transmisji – nie ma tu strat jakości przy zamianie sygnału na analogowy. ISDN zapewnia prędkość 64 kbitów/s w przypadku pracy na dwóch kanałach jednocześnie i aż 128 kbitów/s (choć nie wszystkie urządzenia to obsługują) na jednym. Ale uwaga – praca na dwóch kanałach to dwukrotnie wyższe opłaty! Standardowa opłata (za połączenie jednym kanałem) jest identyczna jak w przypadku linii analogowej. Warto też wiedzieć, że w przypadku ISDN połączenie do internetu (jednym kanałem) nie blokuje telefonu – można równocześnie rozmawiać i to bez obniżenia prędkości transmisji danych. ISDN jest więc dosyć atrakcyjny, ale koszty połączeń są równie duże jak przy zwykłych modemach.

Telewizja kablowa

Bardzo ciekawie wyglądają oferty telewizji kablowych. Za średnio 100 zł oferują transfer rzędu 128 kbitów/s. W zależności od operatora komputer przyłącza się za pośrednictwem karty sieciowej do gniazdka w ścianie lub trzeba się wyposażyć w specjalny i drogi modem kablowy. Problem w tym, że prawie zawsze transfer spada gdy w danych budynku przyłączona zostaje większa ilość użytkowników. Brak też na razie dużych sieci kablowych, które oferowałyby taką możliwość, poza wydzielonymi miastami czy wręcz dzielnicami. Jedne z większych to Astercity (opła-

i zagrodzie



ta instalacyjna 525 zł, abonament 118,99 zł za 128 kbit/s) oraz Vectra Net – 70 zł z VAT za 128 kbit/s. Z uwagi na niskie ceny i często jednak zadowalającą prędkość transmisji dostęp przez sieci telewizji kablowej jest bardzo atrakcyjny, jednak nadal sieci CATV oferujące internet należą do rzadkości.

Stały Dostęp do Internetu

Stały Dostęp do Internetu, czyli SDI to, jak sama nazwa wskazuje, stały, nielimitowany dostęp z prędkością 115 kbitów/s, oferowany przez Telekomunikację Polską na terenie całego kraju. Do połączenia używane jest urządzenie HiS firmy Ericsson, które korzysta z istniejącej linii telefonicznej „nakładając" na nią transmisję cyfrową.

Oznacza to, że aby móc korzystać z SDI, trzeba być abonentem TP SA (i oprócz opłat za SDI płacić za abonament telefoniczny). Także podczas rozmowy telefonicznej prędkość połączenia spada do 70 kbitów/s. Urządzenie HiS podłącza się do komputera przez port szeregowy i po wgraniu sterownika z dołączonej dyskietki jest od razu gotowe do pracy. Bezproblemowo można także skonfigurować SDI do pracy z systemem Linux. Największą zaletą SDI jest cena. Opłata instalacyjna jest co prawda dosyć wysoka – 535,00 zł przy umowie na 2 lata lub nawet 856,00 zł gdy umowa jest na czas nieokreślony. Relatywnie niskie są za to opłaty miesięczne – 139,10 zł. Gdyby za tę kwotę łączyć się modemem, można by pobyć w internecie maksymalnie około 45 godzin. SDI zaś w tej cenie oferuje prawie dwa razy szybszy i nielimitowany dostęp oraz stały adres IP.

SDI miewa jednak problemy z systemami Windows 2000 oraz XP (z winy Microsoftu, a nie SDI). W numerze ŚGK 5/02 pisaliśmy o łatce naprawiającej ten problem. Znajdziesz ją pod adresem http://www.phugm.pl/windowsxp/art/sdi_w2k_xp.html.

Neostrada Plus

Neostrada Plus reklamowana jest przez Telekomunikację Polską jako internet dla wymagających. Korzysta z modemu ADSL, wymaga więc tak jak SDI wcześniejszego posiadania linii telefonicznej od Telekomunikacji Polskiej. Urządzenie ADSL łączy się z komputerem za pomocą kabla sieciowego ze złączem RJ-45 czyli popularnej „skrętki". Wymaga to więc posiadania w komputerze karty sieciowej. Co ważne, bez stosowania dedykowanych routerów z obsługą NAT (lub serwera) nie można do Neostrady Plus dołączyć huba, a do niego kilku komputerów. Internet będzie działał bowiem tylko na jednym komputerze. Zastosowanie technologii ADSL oznacza, że prędkość od i do Neostrady nie jest identyczna. Dla transmisji z internetu (pobieranie danych) wynosi 512 kbitów/s natomiast podczas wysyłania danych 128 kbitów/s. Całkiem znośne są także ceny – 854,93 zł za instalację (lub 159,43 zł przy zamianie SDI na Neostradę Plus) oraz abonament miesięczny w kwocie 191,53 zł przy zawarciu umowy na rok lub 212,93 zł przy umowie na czas nieokreślony. Atrakcyjność Neostrady Plus podnosi fakt, że w cenie abonamentu otrzymuje się 100 MB na dowolną liczbę kont poczty elektronicznej i serwer www w domenie neostrada.pl oraz dostęp do serwisu www.neostrada.pl.

Wadę tej oferty stanowi brak stałego IP – jest on przydzielany dynamicznie w momencie nawiązywania połączenia. W praktyce urządzenia Neostrady wymuszają rozłączenie co parę dni i przydzielają nowy adres IP. Utrudnia to wykorzystywanie komputera podłączonego do Neostrady Plus jako serwera. Nie jest to jednak tak do końca niemożliwe – odsyłam do strony http://faq.neostrada.pl i zawartych tam informacji o dynamicznym DNS-ie.

Razem z Neostradą Plus dostarczana jest specjalna aplikacja służąca do aktywowania usługi oraz do łączenia się z internetem. Według informacji podawanych przez Telekomunikację Polską jest ona niezbędna do korzystania z Nestrady Plus. Nie byłoby w tym nic złego gdyby nie fakt, że wspomniany program jest bardzo zawodny. Nie dość, że na niektórych komputerach z systemem Windows 98 aplikacja nie działa, to jeszcze jej instalacja może się niekiedy zakończyć tragicznie dla systemu. A i tego problemu da się uniknąć, bo proces aktywacji można wykonać bez pomocy programu dostępowego, za pośrednictwem strony http://konfiguracja.neostrada.pl/ – a łączyć można się z wykorzystaniem innego oprogramowania do obsługi protokołu PPPoE (z którego korzysta Neostrada+) – na przykład bezpłatnego (dla celów niekomercyjnych) RASPPPOE. Telekomunikacja Polska obiecuje także poprawki do aplikacji dostępowej. Neostrada dostępna jest tylko w dużych miastach i wyłącznie dla abonentów podłączonych do wybranych central cyfrowych. TP SA twierdzi jednak, że w ciągu najbliższych dwóch lat uruchomi 30 tysięcy Neostrad.

BDI

Przy okazji omawiania sposobów dostępu do internetu wypada także wspomnieć o BDI oferowanym przez Netię. Jednak BDI, czyli Biznesowy Dostęp do Internetu nie jest zbyt interesujący, bo miesięczny abonament za najwolniejszą wersję BDI o prędkości 128 kbit/s to 428 zł. Co prawda do 5 stycznia 2003 roku Netia obniżyła cenę za instalację do 1 zł plus VAT, potaniał także pakiet WWW (100 MB konto na WWW i FTP) – także do 1 zł plus VAT. Mimo tego, nie jest to atrakcyjna oferta, tym bardziej, że dostępna jedynie w województwach, w których działa Netia – szczegóły na stronie http://bdi.netia.pl.

ZAJRZYJ DO INTERNETU

- Pakiety internetowe TP SA
  www.telekomunikacja.pl/dom/pakiety_internetowe/
- OnetKonekt
  konekt.onet.pl
- Pakiety sieci Dialog
  www.dialogok.pl/dialog/internet/internet.php
- Ryczałt internetowy Netii
  www.internetia.pl/uslugi/ryczalt/
- ISDN w TP SA
  www.telekomunikacja.pl/dom/isdn/
- Vectra Net
  www.vectranet.pl
- Astercity
  www.astercity.com.pl
- Stały Dostęp do Internetu
  www.telekomunikacja.pl/dom/sdi/
- Polski Klub Użytkowników HISa
  www.klubhis.hrleon.com
- Świat SDI
  www.swiat-sdi.prv.pl
- Producent urządzenia HiS
  his.ericsson.pl
- Neostrada Plus – cennik
  www.telekomunikacja.pl/dom/neostrada/
- Neostrada Plus – portal multimedialny
  www.neostrada.pl
- Niezależny poradnik o Neostradzie+
  faq.neostrada.pl
- RASPPPOE
  user.cs.tu-berlin.de/~normanb/
- Neostrada w Linuksie
  www.spoko.neostrada.pl
- Neostrada i Macintosh
  mac.neostrada.pl

edycja 2003

Multimedialna Encyklopedia Powszechna

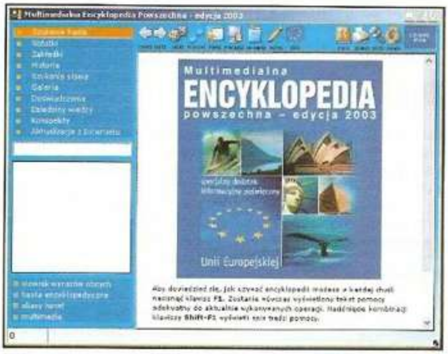
W nowy rok z informacją o Unii Europejskiej

Arkadiusz Matczyński

Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2003 (Fogra) to szóste już wydanie popularnej encyklopedii na CD-ROM. Zawiera ona corocznie uzupełniane i aktualizowane informacje oparte na 20-tomowej „Popularnej Encyklopedii Powszechnej" i jej suplementach, wydanych przez oficynę wydawniczą **Fogra**.

Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2003, podobnie jak ubiegłoroczna edycja składa się z 3 płyt CD-ROM. Dostępna jest również jednopłytowa wersja DVD. Zawiera ponad 20 milionów słów, w tym również zintegrowany słownik wyrazów obcych (25.000 słów oraz przysłów i zwrotów z całego świata), około 6.500 multimediów oraz 9366 zdjęć i ilustracji. Ponadto 195 minut muzyki, 305 filmów i animacji, 29 interaktywnych doświadczeń i eksperymentów, odgłosy zwierząt, hymny państwowe oraz galerię multimediów.

W ubiegłym roku dodatkiem do *Encyklopedii Fogra* była największa i najpopularniejsza anglojęzyczna encyklopedia na świecie – ***Encyklopedia Britannica 2000*** w wersji na CD-ROM. Tym razem wydawnictwo Multimedia Plus postanowiło w prezencie dodać **Wielką Multimedialną Kronikę XX wieku**, recenzowaną w ŚGK 9/2002. W ten sposób w pudełku, które otrzymasz przy zakupie programu, znajdziesz aż 4 płyty CD-ROM.



Na tym nie kończą się niespodzianki. W **Fogrze** znajdziesz informacje, bez których nowa encyklopedia nie ma prawa bytu, czyli informacje związane z Unią Europejską. Osobny przycisk przenosi do wydzielonej części programu napisanej w technologii Flash. Ładne i przejrzyste menu kieruje do miejsc informujących o historii Unii, strukturze, polityce, życiu w UE oraz argumentów za i przeciw wejściu do jej struktury. Są to główne kategorie, z których wyczytasz wiele informacji, mogących wzbogacić lub ugruntować Twoją wiedzę. W przyszłym roku prawdopodobnie odbędzie się referendum, więc warto chociaż w pewnym stopniu zorientować się o co chodzi w tym temacie. Zapoznanie się z podstawowymi pojęciami „unijnymi" ułatwi Ci podręczny słownik, dostępny w tej części programu.

Edycja 2003 nie zmieniła się znacznie w porównaniu do ubiegłorocznej wersji. Posiada czytelny i wygodny interfejs, dzięki któremu do informacji, zdjęć, filmów i animacji dociera się szybko. Interfejs ten można dowolnie modyfikować, zmieniając kolor tła oraz kolor i wielkość czcionek, dostosowując go do indywidualnych preferencji użytkownika.

Dzięki dodatkowym narzędziom, możesz tworzyć różnego rodzaju notatki wewnątrz haseł, zaznaczać przeglądane strony za pomocą zakładek, tworzyć konspekty i prezentacje multimedialne. Hasła wyszukiwane są poprzez wpisanie ciągu znaków.

Objętość **Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej** – edycji 2003, podobnie jak i wersji ubiegłorocznej wynosi 1,2 GB. Jeśli dokonasz pełnej instalacji, wówczas nie będziesz zmuszony do żonglowania płytami, a hasła wyszukiwać będziesz w szybki sposób.

Encyklopedia posiada funkcję aktualizacji przez internet. Za pośrednictwem sieci do użytkownika mogą również docierać informacje od wydawcy, o kolejnych uaktualnieniach i upgrade'ach. ❒

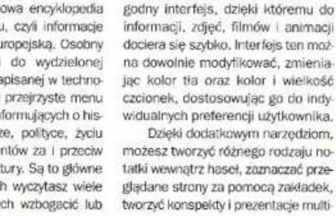
W SKRÓCIE

WIELKA MULTIMEDIALNA KRONIKA XX WIEKU

- **6000 artykułów**
- **3000 zdjęć**
- **3 godziny archiwalnych nagrań dźwiękowych**
- **100 animacji**
- **70 sekwencji wideo**
- **ponad 100 biografii**
- **interaktywny kalendarz**
- **bloki tematyczne**

EDYCJA 2003 MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA

- **20 milionów słów**
- **odrębny dział poświęcony Unii Europejskiej**
- **480 filmów i animacji**
- **9366 zdjęć i ilustracji**
- **6 godzin dźwięku**
- **39 interaktywnych schematów, doświadczeń i eksperymentów**
- **144 ruchome zdjęcia panoramiczne**
- **animacje wykonane w technologii flash**
- **bibliotek odgłosów zwierząt**
- **tysiące linków internetowych**
- **miliony linków hipertekstowych**
- **zintegrowany słownik wyrazów obcych**
- **prezent: Wielka Multimedialna Kronika XX Wieku**



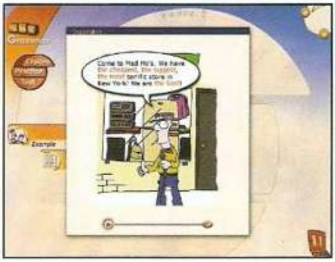
EDYCJA 2003 MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA

wydawca	***Multimedia Plus ul. Wyspiańskiego 10 43-300 Bielsko-Biała www.multimediaplus.pl0net.pl***
cena	***89 zł***
Minimalne wymagania sprzętowe	***Pentium 2 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x2, Windows 95/98***

English+ Nowa Generacja

Dziewięciopłytowy zestaw do nauki języka angielskiego

Arkadiusz Matczyński



Programów do nauki języka znaleźć w sklepach można dużo, jednak tak naprawdę dobrych kursów jest niewiele. Przedstawię tu bardzo świeży produkt, który swoją premierę miał w październiku bieżącego roku – **English+ Nowa Generacja**.

Program ten to następca popularnego ***English+***. Interaktywny kurs multimedialny składa się aż z 9 modułów podzielonych na trzy poziomy: Basic (początkujący), Intermediate (średnio zaawansowany) i Advanced (zaawansowany).

W porównaniu z poprzednikiem diametralnie zmieniono interfejs oraz szatę graficzną. Aktualnie English+ może konkurować z najlepszym jak do tej pory programem do nauki języków – ***Euro Plus+ Reward Millennium***. Posiada bardzo ładny, przejrzysty interfejs. Znacznie poszerzono także zasoby materiału językowego poprzez wprowadzenie większej ilości słówek, dialogów, artykułów tematycznych. Wzbogacono także narzędzia systemowe, składające się ze słownika, notatnika, opcji „moje postępy", planowania lekcji oraz funkcji rozpoznawania mowy, sprawdzającej poprawność wymowy użytkownika.

Słownik oprócz definicji i tłumaczeń podaje także wymowę. W Notatniku możesz zapisywać dowolne informacje, z których będziesz chciał w przyszłości skorzystać. Opcja Moje postępy pozwala natomiast na sprawdzenie stopnia przyswojenia materiału. Z kolei Planowanie Lekcji pozwala wybrać własny sposób i tempo uczenia w określonym przez użytkownika czasie. **English+ Nowa Generacja** oferuje 4 podstawowe możliwości korzystania z programu:

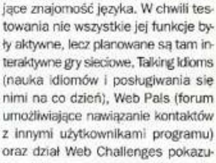
1. Metoda strukturalna – specjalnie opracowane lekcje, w których czytanie, słuchanie, pisanie, mówienie oraz zagadnienia gramatyczne są związane z jednym tematem.
2. Metoda otwarta – doskonalenie jednej określonej umiejętności językowej (czytanie, mówienie, rozumienie, pisanie, gramatyka) w kontekście różnych menu tematycznych.
3. Metoda problemowa – nauka polegająca na rozwiązywaniu łamigłówek językowych. Dostępne są trzy rodzaje zabaw. Pierwsza z nich to Tic Tac Toe – odmiana gry w kółko i krzyżyk, polegająca na odgadywaniu brakujących słówek. Za każdą poprawną odpowiedź zyskujesz możliwość postawienia kółka na wybranym polu, za błędną, w miejscu, gdzie chciałeś postawić kółko pojawia się krzyżyk. Druga gra to Crossword, czyli krzyżówka. Hasła do niej to nie tylko brakujące w zdaniu wyrazy, to także wymawiane słowa, które należy wpisać w odpowiednim miejscu. Najciekawszą jednak grą jest Adventure, czyli po prostu przygoda. Jako detektyw musisz w niej rozwiązać zagadkę. Twoje zadanie to odnalezienie ukrytego przedmiotu. Podczas wykonywania zadania możesz się posługiwać wiedzą z zebranych w pomieszczeniu materiałów, przesłuchać wybrane osoby, odtworzyć znalezione nagrania. Zadanie nie jest proste, gdyż dysponujesz określoną ilością gotówki, a przesłuchiwanie generuje koszty w postaci wyjazdów w określone miejsca. Można na przykład udać się do World Trade Center i zobaczyć uroczą kawiarenkę, z której roztaczała się niesamowita panorama na Nowy Jork.
4. Nauka przez internet – specjalnie zaprojektowana strona internetowa E+Connect zawiera dodatkowe materiały i ćwiczenia pogłębiające znajomość języka. W chwili testowania nie wszystkie jej funkcje były aktywne, lecz planowane są tam interaktywne gry sieciowe, Talking Idioms (nauka idiomów i posługiwania się nimi na co dzień), Web Pals (forum umożliwiające nawiązanie kontaktów z innymi użytkownikami programu) oraz dział Web Challenges pokazujący, jak sprawniej poruszać się w internecie. Wymagana jest bezpłatna rejestracja. Należy mieć nadzieję, że w chwili pojawienia się produktu na rynku będzie można już w pełni skorzystać z zalet tej strony.

English+ Nowa Generacja zdecydowanie zasługuje na miano „Nowa Generacja". Nie jest to odświeżona wersja starego programu, lecz o wiele lepszy, bardziej zaawansowany, dostosowany do aktualnych standardów program do nauki języka angielskiego. Z pewnością stanie się dobrym konkurentem dla ***Euro Plus+ Reward***. Polecam. ❐

ENGLISH+ NOWA GENERACJA

producent	Edusoft
polski dystrybutor	Onet.pl
adres	Multimedia Plus ul. Wyspiańskiego 10 43-300 Bielsko-Biała tel. 0-33 811 91 80 www.multimediaplus.pl
cena	jednego poziomu kursu (3 płyty) – 99,00 zł pełnego kursu (3 poziomy, 9 płyt) – 199,00 zł

Minimalne wymagania sprzętowe
Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, 16-bitowa karta dźwiękowa, Windows 95, Internet Explorer 4.0



II MIEJSCE (ex aequo) w Wielkim Konkursie Literackim ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Opowiadanie na motywach cyklu „Fallout"

MIASTO TAJEMNIC

Marcin Koziński

– Panie doktorze, gdzie przeniesiono pacjentkę z pokoju 06?

– Hmm... Poczekaj momencik, zaraz to sprawdzę... 06? Jesteś pewna? Ta pacjentka była w stanie śmierci klinicznej, i to już trzynaście lat. Hmm... No dobra, nie przejmuj się, wszystko wyjaśnię.

Kate wyszła ze szpitala i spokojnym krokiem skierowała się na północ.

W klinice już nigdy o niej nie usłyszano.

* * *

Nagle zrobiło się całkiem ciemno. Henry natychmiast nadepnął z całej siły na hamulec. Raptownie unieruchomione koła zachrzęściły na kamieniach, samochodem zarzuciło w bok, wzbiła się chmura pyłu. Człowieczek za kierownicą poczuł nagły wstrząs; wóz zatrzymał się gwałtownie. Spod maski zaczęły wydobywać się białe obłoczki pary.

– Pieprzony grat! – zaklął Henry, wysiadając ze swojego pojazdu. – Trzeba było kupić Highwaymena. W tej kupie złomu nic nie działa. Nawet zafajdane reflektory!

Każdy na miejscu Henry'ego byłby wściekły. Odkąd kupił ten wóz, miał z nim same problemy. Nie było dnia, żeby się coś nie zepsuło. Już nie raz miał ochotę zostawić go w samym środku Pustkowia.

– Jasna cholera! Chłodnica też rozwalona – stwierdził, podniósłszy maskę. – Teraz to już na pewno tu zostaniesz – powiedział z hukiem ją zatrzaskując.

Złość powoli z niego uchodziła, lecz postanowienie było niezłomne. Śpieszyło mu się – nie miał teraz czasu bawić się z samochodem, w którym średnio co trzydzieści kilometrów coś się psuło.

Zajrzał do bagażnika. Musiał zabrać ze sobą najważniejsze rzeczy, skoro miał zostawić auto. „Ale tu gratów... Flary? Po co ja to w ogóle ze sobą wożę?? A tam co jest? Aaa... woda. Lepiej trochę zabiorę. I żarcie. Tu w okolicy chyba nie ma żadnej cywilizacji..."

Mały, podróżny plecak wydobył prawie z samego dna; włożył tam tylko niezbędne rzeczy; zarzucił plecak na ramiona, lecz czegoś mu jeszcze brakowało... Ach tak! Na siedzeniu pasażera leżał błyszczący pistolet – Magnum kaliber czterdzieści cztery, czasem zwany Pustynnym Orłem. Jego ulubiony. Nigdy nie rozstawał się z tą bronią. Co prawda nie był to chyba najdoskonalszy pistolet, jaki mógłby mieć – nawet przed chwilą, przekopując bagażnik, odkładał dużo potężniejsze bronie. Lecz tą bronią walczyło mu się najlepiej. Poza tym nie było to zwykłe Magnum, lecz podrasowane – z rozszerzonym magazynkiem i szybkostrzelny. Prawdziwe cacko!

Tymczasem jakby się przejaśniło. Nie był to wschód słońca, ani nawet świt, lecz fioletowe zabarwienie wschodniego krańca nieba zwiastowało, iż niebawem dzień się zacznie.

Człowiek spojrzał na południe – tam prowadziła jego droga. W półmroku przedświtu widział ruiny przedwojennego miasta. Był już całkiem niedaleko.

Ocenił, że w ciągu godziny dotrze do Nekropolii.

Trzy kwadranse później wkraczał na przedmieścia Miasta Umarłych. Dreszcz wstrząsnął jego ciałem, mimo że nocny chłód uleciał już na zachód. Miasto nie miało dobrej sławy. Mało kto odważał się podróżować w te okolice, a opowieści tych nielicznych były mroczne i przerażające. Mówiono o snujących się po ulicach widmach, o wędrujących martwych korpusach poruszanych jakąś niedobrą mocą. Mówiono, że swą siedzibę ma tam sama Śmierć.

Henry nie wierzył we wszystko, co ludzie gadają, ale i tak był niespokojny. W końcu każda legenda ma w sobie ziarno prawdy. Nawet plotki nie biorą się z sufitu. U podstaw ludzkiego gadania, choćby zakrawało na zwykłą bujdę, zawsze leży rzeczywistość. Przekręcona, wykrzywiona, odwrócona, ale zawsze rzeczywistość. A z nią właśnie Henry musiał się spotkać.

Nie uśmiechało mu się przebywanie w tym miejscu, lecz coś go popychało ku niemu. Był świetnie ustawiony – za proste zadania otrzymywał duże pieniądze. Czyż można czegoś jeszcze chcieć od życia? A jednak odrzucił wszystkie atrakcyjne i pewne oferty i udał się w nieznane.

Trzy dni temu dotarły do niego niecodzienne wieści. Z ust do ust przekazywano opowieść o dziwnej, białej poświacie na horyzoncie. Najlepiej widoczna była w Hub i w Cienistych Piaskach, stolicy Republiki Nowej Kalifornii. W Hub na wschodzie, w Piaskach na południu. Jednocześnie w świat poszła informacja, że swą działalność zawiesiła Kompania Handlowa Trekkinsa, dziwna spółka szczycąca się handlem z Nekropolią. W powszechnej opinii był to tylko zabieg marketingowy i jedynie naiwni wierzyli w slogany Kompanii. Jednakże nikt nie poddawał w wątpliwość faktu, że Trekkins miał najlepsze towary i nikt nie mógł się z nim równać. Kropką nad „i" stała się wiadomość o zaginięciu Philipa Mildstona, bardzo popularnego pisarza, autora trzech książek, których akcja była umiejscowiona w Mieście Umarłych (on zresztą pierwszy je tak nazwał). Po cichu mówiło się, że opisy w powieściach nie są fantazją autora, lecz jego obserwacją. Faktem jest, że znikał często, utrzymując łączność tylko z siostrą. Ona właśnie trzy dni temu powiadomiła świat, że Philip przestał się odzywać.

Henry był wolnym strzelcem, najemnym szpiegiem, prywatnym detektywem – wszystkim po trochu, a więc w sumie nikim. Jego profesja nie miała nazwy. Był jak ruchomy sztab zwalczania sytuacji kryzysowych. Sam o sobie mówił „człowiek od mokrej roboty". Zjeździł niemało świata, niemało widział, niemało potrafił. Jednakże powoli się wypalał, sił miał coraz mniej, wzrok nie tak bystry. „Z wiekiem zdrowia nie przybywa" – mawiał jego ojciec, wspaniały człowiek, niech spoczywa w pokoju. Henry nie był już młody, a mimo tego był pewien, że nie ma odpowiedniejszego człowieka do wyjaśnienia zagadki Nekropolii, poczuwał się więc w obowiązku, by się tam udać.

Lecz ciągnęło go tam coś jeszcze – ciekawość. Czuł, że to coś nadzwyczajnego, że nikomu nie będzie dana druga szansa zobaczenia tego, co on tam odkryje. Nie mógł nie udać się do Nekropolii.

Ocknął się ze swych rozmyślań, gdy o mało co nie potknął się o czyjeś ciało. W pierwszej chwili widok zwłok go odrzucił. Obnażone kości i mięśnie, widoczne wnętrzności, zmatowiała skóra, odchodząca gdzieniegdzie płatami. To, co kiedyś było włosami, teraz przypominało plątaninę starych i brudnych nici. Poczerniałe zęby, odsłonięte z powodu braku obydwu warg, szczerzyły się w upiornym uśmiechu. I oczy – nienaturalnie wytrzeszczone z powodu braku powiek.

Henry odwrócił się z obrzydzeniem, z trudem powstrzymał wymioty. Odetchnął głęboko. Musiał przyjrzeć się ciału dokładnie. Ochłonąwszy, zaczął je oglądać chłodnym okiem doświadczonego rutyniarza. Od razu zauważył kilka ważnych szczegółów, które mu umknęły. Po pierwsze wokoło nie było wcale śladów krwi, mimo że pozycja martwego świadczyła o tym, iż najprawdopodobniej umarł w tym

właśnie miejscu. Na ciele nie zauważył też żadnych śladów po zadanym ciosie – nie był w stanie odgadnąć przyczyny śmierci. Trup wyglądał raczej tak, jakby jego ciało uległo wieloletniemu rozkładowi. Jednocześnie nie wyczuwał smrodu zgnilizny, zupełnie jakby biedak dopiero co skonał.

„Więc jednak to prawda. Żyją tu stworzenia przypominające raczej trupy..." pomyślał Henry i aż się wzdrygnął na myśl, że znajdzie takich więcej, może także żywego...

Gdyby piętnaście minut później ktoś znajdował się na głównej ulicy Nekropolii, zobaczyłby widok niezwykły. I nieważne czy byłby to spokojny farmer, czy doświadczony obieżyświat. Nie liczyłoby się nawet to, czy byłby to człowiek, czy też zwykły mieszkaniec Miasta Umarłych przez ludzi zwany ghoulem. Każdy byłby zaskoczony.

Cała ulica, na przestrzeni co najmniej stu metrów, była niemalże na całej swej powierzchni przykryta ciałami. Trupy były dwojakiego rodzaju. Jedne wielkości przeciętnego człowieka, lecz jakby przez wiele lat gnijące – zzieleniałe, z postrzępioną skórą, wystającymi kośćmi. Tak zapewne wyglądaliby mieszkańcy Nekropolii, gdyby istnieli.

Między nimi, w znacznie mniejszej ilości, leżały ciała zupełnie inne. Wielkie, o połowę dłuższe, prawie dwa razy szersze i potężnie umięśnione. Skóry tych istot także były zielone, lecz nie naznaczone zgnilizną. Gdyby taka powłoka miała niegdyś należeć do człowieka, musiałaby przejść straszliwą mutację, żeby tak wyglądać.

W samym centrum tego dziwnego chaosu znajdował się człowiek – stał bez ruchu, spoglądając na wschód, na słońce, które dopiero wschodziło, na cały otaczający go nieład. Po prostu stał i patrzył...

Henry drgnął. Nie był tu po to, żeby podziwiać wschody słońca. Nie miał żadnych wątpliwości, co przedstawiało się jego oczom. Tu musiała rozegrać się bitwa. Wielka i straszna. Najzacieklejsze porachunki gangów z największych miast Nowego Świata były niewielkimi sprzeczkami niewinnych dzieci przy tym, co tu się musiało stać.

Przykucnął, by przyjrzeć się ciałom. Wszystkie różniły się od trupa znalezionego na północnych przedmieściach. Widać było dziury po kulach, zresztą wokół walało się mnóstwo łusek. Niektórym ghoulom brakowało kończyn, czasem nawet głowy.

Zbliżył się do jednego z ciał. Tak, z pewnością był to supermutant. Henry widział kiedyś takiego, ale to było dawno, bardzo dawno temu. Skąd i po co przybyły w te okolice? Przecież sam dobrze pamiętał, jak dwadzieścia lat temu, wszystkie uciekały w popłochu na wschód, po tym, jak ktoś zniszczył ich bazę, w której przemieniali ludzi w stwory sobie podobne. Nie miał też wątpliwości, że niepokonane Bractwo Stali wysłało swoich żołnierzy, by popędzić opornych i że wrócili jako triumfatorzy.

Jak to się stało, że byli tu znowu?

Henry wyprostował się, rozejrzał się ponownie. Odpowiedź sama się nie znajdzie, trzeba jej poszukać. Trupy zaścielały nie tylko ulice – leżały w półotwartych drzwiach, zwieszały się przez otwory okien, widział je we wnętrzach budynków. Co to była za bitwa? Jak się potoczyła?

Dużych, zielonych cielsk było najwięcej na wschodzie. Stamtąd musiało nadejść natarcie – gdyż nie ulegało wątpliwości, kto tutaj był agresorem, a kto się bronił. Wewnątrz budynków i w bocznych uliczkach leżały przede wszystkim korpusy ghouli. Prawdopodobnie starali się ostrzeliwać z tych pozycji, wiedząc, że nie mają najmniejszych szans w otwartym starciu. Jednakże pojedynczy supermutanci polegli daleko w głębi fortyfikacji – kilku wdarło się do budynków, jeszcze paru spenetrowało przed śmiercią przecznicę.

Tylko jak to się stało, że mutanci nie zawładnęli miastem? Jeden mógł przed śmiercią spokojnie odebrać życie pięciu, lub sześciu ghoulom, a te miały dwu, może trzykrotną przewagę. Wyrżnęli się co do jednego, nie przetrwał żaden – tego Henry był pewien, gdyż zdążył przejść znaczną część miasta i nie znalazł choćby śladu życia.

Wyprostował się i głęboko zadumany, znów wpatrzył się w horyzont, sponad którego słońce już zdążyło się unieść.

Tak, gdyby ktoś teraz obserwował główną ulicę Nekropolii, taki właśnie widok by zobaczył. Lecz nikt nie mógł tam teraz być – miasto było wymarłe. A przynajmniej tak sądził Henry.

Coś się poruszyło. Henry odwrócił się gwałtownie w stronę, z której dobiegł go dźwięk. Chciał zlokalizować źródło hałasu, tak nieoczekiwanego w tym wymarłym mieście. Intensywnie wpatrywał się w gruzy, puste otwory okien, przypominające oczodoły kościotrupa. Starał się przeniknąć ciemność zaułków. Patrzył, lecz nie widział. Tylko narastało w nim coraz mocniejsze przeczucie, że ktoś go obserwuje. Wręcz czuł parę niewidzialnych oczu wpatrzonych w niego i trwających w bezruchu.

Nagle zobaczył – uciekający w głąb budynku cień. Rzucił się natychmiast w pogoń. Wiedział, że nie dostanie drugiej szansy rozwikłania zagadek miasta, które w duchu zaczął nazywać nie Miastem Umarłych, ale Miastem Tajemnic.

Biegł najszybciej, jak tylko pozwalały mu mięśnie. Prawie nie dostrzegał szczegółów przebieganych pomieszczeń. Tylko korytarz w prawo lub w lewo... Prawo... Drzwi. Przestronny pokój z kilkoma oknami i dwojgiem drzwi. Dalej korytarz... Na końcu dwoje drzwi... albo schody. Schody. W górę. Pięcioro drzwi... Jedne otwarte... Pokój... Kolejny... Jeszcze jeden... Brak wyjścia!

Spojrzenie w prawo, spojrzenie w lewo. Okno! Wysoko... Musiał skoczyć do budynku naprzeciwko... Rozbieg i... skok. Uff... udało się. Małe pomieszczenie, chyba klatka schodowa. Góra czy dół?... Góra. Długi, wąski korytarz. Co to, cholera, hotel? Po lewej i prawej drzwi. Zamknięte... zamknięte, zamknięte... te też... Tu! Cztery wyjścia. Na wprost. Kolejny pokój, jeszcze jeden i następny. Prawo, lewo; lewo, prawo. Schody w dół i znów labirynt.

Uciekinier był blisko. Stale go widział – raz cień na ścianie, potem piętę znikającą w drzwiach. Słyszał ciężkie kroki, trzaskanie otwieranych gwałtownie drzwi, rozrzucanie sprzętów domowych, które zresztą jeszcze się przewracały, gdy Henry wbiegał do pokojów. A kroki stawały się jakby coraz cięższe, bieg wolniejszy.

Wypadł na zewnątrz. Wybiegł na otwartą przestrzeń i natychmiast się zatrzymał. W ułamek sekundy po przekroczeniu progu, uświadomił sobie, że to błąd. Że po prawej lub lewej będzie stał wróg z wycelowaną bronią. Nie musiał się upewniać, było to nazbyt oczywiste.

– Ani jednego ruchu ponad to, co ci polecę – zakomenderował basowy głos, dobiegający jakby znad Henry'ego. Był wprawdzie niski, ale teraz wręcz wydawało mu się, że ktoś mówi do niego z okna na półpiętrze.

– Wyjmiesz teraz powoli swój piękny, srebrny pistolet – instruował dalej głos, a w Henrym narastał niepokój. – Nie tak! Lewą ręką. Jak w przedwojennych westernach; musiałeś jakiś widzieć – Henry nie miał już wątpliwości: to nie mógł być człowiek.

– Nie bój się, nie mam wrogich zamiarów – powiedział nie-człowiek, zapewne reagując na ociąganie się Henry'ego.

– Czemu więc celujesz we mnie? – spytał gniewnie.

– Bo nie jestem pewien twoich zamiarów, a wolałbym, żebyśmy obaj pozostali przy życiu – wytłumaczył spokojnie tamten. To, że nie był człowiekiem, nie napawało Henry'ego optymizmem, jednakże głos był szczery, cierpliwy i budził zaufanie. Postanowił wykonać polecenie – opór i tak był bezsensowny. Wyjął powoli swoje Magnum i odrzucił na ziemię.

– Znakomicie! Na znak pokoju opuszczę broń.

Henry powoli się odwrócił. Nawet nie bardzo się zdziwił – podejrzewał, że ujrzy wielką, zielonkawą gębę. Zaskoczył go tylko jej wyraz – bynajmniej nie głupowaty – i estetyczne okularki, spoczywające na kartoflowatym nosie.

– Ech, tak... To, co widzisz: moja gęba, jest kolejnym

powodem, dla którego wolałem byś nie miał broni pod ręką. – Po krótkiej pauzie kontynuował. – Witaj. Nadano mi imię Blob, które ukontentowałoby zapewne niejednego z moich braci – ostatnie słowo wypowiedział cokolwiek niechętnie. – Mnie jednak wydaje się takie... barbarzyńskie. Wolę, by zwracano się do mnie Sokrates. – Mówił niespiesznie, przeciągając niektóre głoski. – On wszak powiedział: „En oida oti ouden oida", a więc „Wiem, że nic nie wiem".

– Eee... Miło mi... Harry, to jest Henry – wybąkał, wyciągając rękę w stronę Bloba-Sokratesa.

– Wiem, czemu tu jesteś – Sokrates najwyraźniej nie mógł znieść milczenia.

– Co proszę? – spytał zaskoczony Henry.

Jedli śniadanie w budynku, który kiedyś musiał służyć za pub lub klub nocny. Pewnie jeszcze Przed Wojną, bo ghoule raczej nie potrzebowały podobnych przybytków.

– Mówię, że wiem, co Cię tu sprowadziło – wyjaśnił spokojnym głosem olbrzym. Henry już miał dać wyraz swojemu zdziwieniu, ale mutant kontynuował. – Ciekawość. Nie mogłeś powstrzymać ogromnej chęci wyjaśnienia tajemnicy. W pewnej śmiesznej książeczce, którą kiedyś czytałem, mały człowieczek mówi, że zawsze ulega się urokowi tajemnicy. Ale nie spodziewałem się, że bywa ten urok tak silny. Mówię tak, bo nie jest mi obca niechęć ludzi do tego miasta, oparta zresztą na nonsensownych mitach. Rozumiem jednakże wasz strach przed nieznanym i dlatego zaskoczyłeś mnie trochę tym, że tu przybyłeś.

– Jak to odgadłeś?

– Heh – uśmiechnął się olbrzym. – To banalne: jestem tu z tych samych powodów. Tyle, że ja nie miałem tak wielkich oporów.

– Ty też słyszałeś o łunie? – bardziej stwierdził niż zapytał.

– Widziałem ją, przyjacielu, widziałem. A czegoś takiego w planie nie było.

– W jakim planie?

– W planie zdobycia Nekropolii. Właściwie był to tylko drobny, aczkolwiek ważny punkt na drodze do podboju Nowej Kalifornii – po tych słowach Sokratesa Henry zakrztusił się. – Wiem, że dwadzieścia lat temu przegnano nas stąd i że wszyscy sądzicie, iż Bractwo Stali dopełniło dzieła, ale prawda jest inna. Mimo że w głównej bazie zginęli wszyscy najlepsi oficerowie, to nowi dowódcy nie byli w ciemię bici. Starali się nie wdawać w otwarte starcia i stale uciekali na wschód, starając się zgubić pościg. Jednakże Stalowi ciągle siedzieli im na karku. Widząc niepowodzenie tych działań, powzięli inne. Ukryto starannie w górach wszystkich zdrowych i całych, a niewielki oddział rannych i chorych – słowem, i tak już umierających – umyślnie wpakowano na patrol Bractwa. Z ich strony musiało to wyglądać, jak rzeczywiste spotkanie grupki niedobitków. Oczywiście, rozgromiono nasz oddział. Stalowi jeszcze przez jakiś przeszukiwali okolicę, lecz nic nie znaleźli, więc odjechali na zachód z pieśnią zwycięstwa na ustach.

– Czyli spaprali robotę – podsumował mężczyzna.

– Można tak powiedzieć. A nasi znaleźli nowe miejsce na sztab generalny i zaczęło się znikanie młodych, silnych i odpornych chłopców z okolicznych wiosek...

Henry zamarł z otwartymi ustami, w których jeszcze tkwił kęs jedzenia.

– Tak, tak. I w ten sposób powstał między innymi Blob – Sokrates smutno się uśmiechnął. – Przez pewien czas starzy byli za starzy, a młodzi za młodzi, ale wychowano ich na opowieściach o dawnej mutanckiej praojczyźnie – Kalifornii. I gdy pokolenie banitów odeszło z władz, przyszło pokolenie fanatyków. Od tej chwili wystarczyło, by znalazł się jeden, który nie zatracił umiejętności składnego mówienia, co wśród podobnych mnie jest krasomówstwem, a wiadomo było, że pociągnie całą resztę za sobą.

– Jeśli codzienna ludzka mowa jest dla nich krasomówstwem, to czym jest twoja mowa? – zapytał stale pozostający pod wrażeniem towarzysza Henry.

– Dla nich? Niezrozumiałym bełkotem. Spróbuj użyć zdania wielokrotnie złożonego, albo z domyślnym podmiotem, to wysiadają. Są jak neandertalczycy. Jednakże są wielcy, silni i uparci. Po prostu ruchome maszyny oblężnicze. Znalazł się wśród niech jeden bardziej inteligentny i wymyślił, że odnowi Praojczyznę. A cwany jest, skurkowaniec. Prowadzi działania skrycie i po cichu. Nie dotarły jeszcze do was wieści o wojnie, prawda?

Henry potwierdził skinieniem głowy.

– A oni mają już swój przyczółek zaledwie dwadzieścia pięć kilometrów stąd. Nie krzyw się, dla nich to trzy godziny marszu, po którym są ciągle zdatni do walki. Ale wróćmy do planu. Pierwszym podbojem w granicach Kalifornii miała być właśnie Nekropolia. Znakomity punkt strategiczny! Można stąd uderzyć w dowolny punkt południowej i centralnej Kalifornii. Poza tym nie utrzymujecie kontaktu z tym miejscem, więc nie mielibyście szansy zdławić szarańczy w zarodku. Oni by urządzili tu silny punkt wypadowy, a wy byście go odkryli dopiero po drugim podboju.

Odsapnął i kontynuował.

– Jest to też świetny punkt pod względem taktycznym. Musieli go mieć. I dlatego wysłali aż cały oddział dywersyjno-oblężniczy. A jednak coś poszło nie tak.

– Co?

– Mam nadzieję, że niebawem znajdziemy odpowiedź.

Henry był pod wrażeniem swego towarzysza. Blob-Sokrates różnił się niesamowicie od swoich pobratymców. Pewnie jeszcze przed mutacją był niezwykły. Albo sama przemiana przebiegła jakoś niekontrolowanie, może została przerwana, albo wywiązały się powikłania. Tak czy inaczej mutant był nieprzeciętnie inteligentny. Nawet jak na ludzkie normy.

A może ogólnie wykreować wielkiego przywódcę. Dano mu wszystko, czego może potrzebować wielki wódz. Siłę, mądrość, charyzmę, inteligencję i silną wolę. I może właśnie dlatego, szczególnie z powodu dwóch ostatnich cech, nie chciał nim zostać. Wybrał życie odszczepieńca. Że też nie próbował powstrzymać tych fanatyków.

Z drugiej strony patrząc, jak niby miałby to zrobić. Jego słowa nie miałyby posłuchu ani u mutantów, ani u ludzi. Nie pozostało mu nic innego jak zostać obserwatorem.

– Jak sądzisz, Henryku, co tu się mogło stać? – Sokrates bardzo nie lubił milczenia.

– Po pierwsze nigdy nie mów do mnie „Henryku" – powiedział powoli, akcentując każde słowo z osobna, na co olbrzym wzruszył tylko ramionami. – Po drugie: nie mam pojęcia. Widziałem tu tyle rzeczy, które do tej pory pozostają dla mnie zagadką – Henry wyraźnie wpadł w sposób mówienia, czy może raczej przemawiania, swego rozmówcy. – Wiesz, widziałem bardzo dziwnego trupa.

– Tak...

– Żadnej krwi, żadnej rany. Jakby umarł tak, jak stał. Bez widocznego powodu.

– Wszystko się zgadza. Na pobojowisku było takich mnóstwo. Musiałeś przegapić. Przede wszystkim supermutanty, ghouli tylko kilka sztuk. Poza tym widziałem podobnie wymarłą karawanę na zachodnim krańcu. I jeszcze jakiegoś gościa: okulary, notatnik w ręku – chyba reporter. Jak to się układało! Kompania Trekkinsa i Philip Mildstone. Naprawdę nie widziałeś więcej dziwnych rzeczy? A znalazłeś jakąś broń na polu bitwy?

Henry zastanowił się. Rzeczywiście nic tam nie leżało...

Posiłek przerwali jak na komendę i wybiegli razem na zewnątrz. To stamtąd dobiegał ten dźwięk – stała częstotliwość; nie za niska i nie za wysoka. I nasilał się.

To nie mogło być naturalne.

– Co to może być? – zdążył spytać mężczyzna; później nic prócz dziwnego dźwięku nie było już słyszalne. Sokrates poszedł w kierunku jego źródła, zbliżając się do włazu kanalizacji. Dźwięk nabrał niesamowitej mocy. Henry zobaczył tylko, jak zielony olbrzym chwyta się za głowę, przyciskając dłonie do uszu i zgina się wpół.

Kiedy trochę przycichł, Sokrates wstał z twarz oblaną potem. Nie można było dalej nic słyszeć, więc tylko machnął na towarzysza ręką i zabrał się do ściągania pokrywy z włazu. Nie potrzebowali słów; wiedzieli, że właśnie teraz mogą znaleźć odpowiedzi na wszystkie swoje pytania.

W kanałach było zimno, mokro i ciemno. Źródło dźwięku oddalało się. Pobiegli w jego kierunku. Stanęli już po kilku zakrętach, gdy tylko poczuli, że dźwięk się nateża. Teraz to, co wydawało odgłos, znieruchomiało. Moc dźwięku ani nie rosła, ani nie słabła. Tak było tylko przez chwilę, po której dźwięk eksplodował w ich uszach z nieprawdopodobną siłą. Potem była nieskończona cisza...

Ostatnie, co Henry dojrzał, zanim stracił przytomność, to wyłaniająca się zza rogu dziwna postać: tak blada, że aż biała, z twarzą o wielkich oczach, z nienaturalnie długimi nogami i rękami...

* * *

Kate spokojnym krokiem szła na północ. Szpital został za nią już wiele kilometrów, a raczej wiele dni. Podróżowała tak bez przystanku, dzień i noc, i kolejny dzień, i kolejna noc. Nie potrzebowała odpoczynku – siły zbierała już od trzynastu lat. Wiedziała, że kiedyś nadejdzie ten dzień i będzie to jeden jedyny dzień. I że drugiej szansy nie będzie miała.

Nie rozglądała się na boki, nie zatrzymywała się, by popatrzeć na mapę, czy zbadać dokładniej linię horyzontu. Wiedziała dokładnie dokąd ma iść. Ludzie w miasteczku, które mijała, patrzyli na nią dziwnie, dzieci ze strachem uciekały do domów. Musiała wyglądać jak sama Śmierć z twarzą jak kamienna mas-

ką; zimnym, przeszywającym spojrzeniem; niezachwianym, miarowym krokiem.

Spojrzała tylko na jednego dzieciaka, był taki śliczny... Chłopczyk stanął, jakby zalano go szybkoschnącym cementem, otworzył usta, zapewne chciał krzyknąć, lecz nie mógł. Potem bezwładnie upadł na ziemię. „Iście, sama Śmierć" – słyszała natrętne myśli.

„Do właściwego miejsca zatem zmierzam" – pomyślała z goryczą. Teraz już tam była, już kroczyła po ulicach. Jeszcze dwie przecznice i w prawo. Dotarła. Stanęła i patrzyła.

"O Boże, co tu się stało." Cała ulica zasłana była trupami. Podeszła do jednego, należącego do obrońców i delikatnie dotknęła jego skroni...

...Odchyliła się w ostatniej chwili. Wirująca w nierównym locie rakieta przemknęła tuż obok. Za plecami usłyszała urywany krzyk jednego ze swych towarzyszy, pocisk musiał go zranić. Rakieta swą drogę zakończyła na ścianie jakiegoś budynku, który runął w gruzy, przysypując kilku obrońców. Na ulicy trwał chaos. Wróg, który wypuścił rakietę parę sekund wcześniej, zwalił się właśnie na kolana, upadając na stos pobratymców, dla których bitwa już się skończyła. Słońce stało w zenicie. Kule przeszywały powietrze, nadlatywały zewsząd. Schroniła się za barykadą, by odpocząć. Nie mieli szans. Mimo kilkukrotnej przewagi liczebnej, nie mogli dać sobie rady z olbrzymimi wrogami. Trzeba było walczyć dalej. Wychyliła się i...

...„Za wcześnie" – pomyślała. Przeszła do innego trupa. Pochyliła się nad nim, jakby chciała coś wyczytać z jego twarzy, po czym dotknęła i jego skroni...

...Było tuż przed wschodem słońca. Z dachu wysokiego wieżowca, a raczej z dachu tego, co po nim zostało, wpatrywała się dokładnie w tę część horyzontu, nad którą niedługo miało górować słońce. Nie lubiła pracy na wschodnim przyczółku miasta, ale cóż, służba nie drużba.

Pierwsze promyki przebiły się przez niskie chmury i w tym nikłym świetle budzącego się dnia zobaczyła... Nie pojedynczego zwiadowcę, nie patrol, lecz całą armię. Wielką armię wielkich istot.

„Wschód do bazy. Wschód do bazy. Czerwony alarm. Powtarzam. Czerwooo..." Celny strzał pewnej ręki i nawet nie poczuła bólu...

..."Hmm, to też ciekawe, ale chcę zobaczyć koniec, muszę znaleźć kogoś, kto dotrwał do końca... Może ten, ten jest jakiś dziwny..." Przykucnęła przy trupie, który nie miał ran. W jego otwartych oczach nie było strachu ani bólu, tylko nieskończone zdziwienie. Przypatrywała się chwilę jego twarzy, a potem dotknęła subtelnie skroni...

...Wielki, rozpędzony supermutant wpadł pomiędzy barykady, niczym rozjuszony byk. Mocno przygarbiony, wychylił głowę daleko do przodu; w tej dziwnej pozycji przypominał bardziej jakiegoś mitycznego potwora, na pewno nic nie wskazywało, że niegdyś był człowiekiem. Wpadł między nią i jej towarzyszy ze śmiercionośną bronią w ręku; wszystkich sparaliżował strach. Lecz mutant przedarł się przez szańce i zamarł w bezruchu, z głupawą miną przypatrując się czemuś za jej plecami. Strach powoli ustępował zdziwieniu; już dawno powinna być martwa. A olbrzym stał, opuściwszy broń i gapił się gdzieś.

Obróciła się i stało się to zrozumiałe, lecz zdziwienie nie ustąpiło. Spod ziemi, wszelkimi możliwymi szczelinami we włazach kanalizacyjnych, wydobywały się sięgające nieba słupy białego, intensywnego światła. Wyrastały niczym białe kolumny. Cały rumor bitwy naraz ucichł, nikt już nie strzelał, nikt nie pamiętał, że to pole walki.

A potem widziała już tylko wszechogarniające białe światło. Nareszcie odpocznie...

„Tak! Perfekcyjnie! Właśnie o to chodziło!" – pomyślała Kate, kierując się ku kanałom.

Na początku było słowo, a Słowo było u Boga, i Bogiem było Słowo. Ono było na początku u Boga. Wszystko przez Nie się stało, a bez Niego nic się nie stało, co się stało. W Nim było życie, a życie było światłością ludzi, a światłość w ciemności świeci i ciemność jej nie ogarnęła.

Obudził go jakiś dziwny, recytujący nieznane wersety głos. Zaraz... to znajomy głos... To Sokrates coś recytował. Henry usiadł z trudem i niewidzącym wzrokiem rozejrzał się po pomieszczeniu. Byli w jakiejś grocie, ani krztyny światła. Pewnie są głęboko pod ziemią. Jakkolwiek pomieszczenie nie było oświetlone, delikatna smuga wpadała przez jedyne wyjście. Tam też dostrzegł siedzącego na ziemi mutanta.

– A Słowo stało się ciałem i zamieszkało wśród nas – zakończył olbrzym. – Popatrz na nich, Henry. Chodź i popatrz. Oni nie potrzebują słów. Oni są tylko ciałem. Nie próbują odwrócić woli Boga. Nie chcą przemieniać ciała w słowo.

Wstał niezgrabnie i powlókł się w stronę Sokratesa, choć nie rozumiał ani słowa z jego wypowiedzi, prócz tego, że miał podejść. Nie był po prostu jeszcze na tyle przytomny, by ubrać w słowa swoje niezrozumienie. Jego wolę stać było jedynie na wykonanie polecenia. Podszedł do wyjścia i zatrzymał się jak wryty.

Widział tam dwie rozmawiające postacie. Po lewej stało dziwne stworzenie. Jego skóra była tak niesamowicie blada, że wydawała się przezroczysta. Może naprawdę było? Zdawało się, że można zobaczyć skałę na wskroś tego osobnika. Włosy jego były bielsze od czegokolwiek, chyba nawet od przedwojennego śniegu. Zdawało się, że cała jego sylwetka emanuje słabym światłem. Miał długie i chude kończyny, na pewno bardziej sprawne od ludzkich. Najbardziej zaś przykuwały uwagę jego oczy. W nieskończenie białych białkach osadzone były źrenice tak wielkie, jak u ludzi bywają duże wraz z tęczówkami. Te zaś były tylko lekkim obrysem wokół bezdennej głębi i zdawało się, że nie zawierają wcale pigmentu, lecz są tylko zgrupowaniem naczyniek krwionośnych, nadających im unikatowy, czerwony kolor.

Naprzeciwko niego stała kobieta. Po prostu kobieta. Człowiek. Lecz i ona zdawała się jaśnieć wewnętrznym blaskiem. Stali obok siebie i patrzyli sobie nawzajem oczy. Nie mówili niczego, nie gestykulowali, lecz miało się nieodparte wrażenie, że rozmawiają, że „po prostu" słyszą swoje myśli.

– Mowa bez słów. Jakież to piękne... – odezwał się Sokrates. – Gdybyśmy tylko mogli słyszeć, co oni tak mówią.

I jakby na spełnienie jego prośby, świetliste postacie oderwały wzrok od siebie i poszły do nich.

– Witajcie – powiedziała blada istota poprawną, choć trochę nieudolną angielszczyzną. Głos był dziwny, jakby nieludzki, ale przyjemny dla ucha. – Jestem Kel'tnn, lider Repatriantów. W obecnej sytuacji pełnię obowiązki ambasadora mojej rasy. Przybywam do was, Naziemnych, by złożyć wam propozycję.

– Chwileczkę – przerwał spokojnie mutant. – Chciałbym się najpierw dowiedzieć, czy nie znasz odpowiedzi na kilka pytań.

– Ależ na pewno je znam. Tylko czy są one ważne w obliczu tego, co chcę wam powiedzieć – teraz mówił już tak, by mu nie przerwano. – Czymże jest wiadomość, że Nekropolia była naszą kolonią? Nie naszego ludu, tylko kilku szaleńców, którzy postanowili opuścić ojczyste rubieże. Czymże jest informacja, iż ghoule były tylko stworzonymi przez nas mizernymi sługami, potrzebnymi nam, by trwać tak blisko powierzchni, gdyż sami nie możemy wychodzić spod ziemi. Nie możemy, bo światło słoneczne, a nawet księżycowe jest dla nas zabójcze? Czymże jest opowieść o bitwie zainicjowanej przez mutanty, a zakończonej przez użycie naszej ostatecznej broni. Obosiecznej broni, bo wszystkie ghoule też przez nią zginęły? Czymże jest to wszystko, przy tym, co chcę wam zaproponować?

Słuchajcie. Zanim opuściliśmy ojczyznę, przekonywano nas, że to szaleństwo opuszczać raj. My jednak niestrudzenie wierzyliśmy, że tu może być lepiej. Ale wierzcie mi, to co tu ujrzałem, nie jest nawet cieniem świetności krainy, którą dobrowolnie opuściłem. Moi przyjaciele nie przesadzali, mówiąc o niej „raj". Teraz już wiem, że należy tam wracać jak najszybciej. A zwlekałem z tym tylko dlatego, by zabrać ze sobą wybranych.

Niestety, nie wszyscy zechcieli wracać. Wybrali życie wiecznych banitów. Postanowili odejść na północ i tam spróbować założyć jeszcze jedną kolonię. Są teraz równie szaleni jak ja niegdyś, gdy ich wyciągałem na tę wyprawę. Nic ich nie przekona. Może to jest im przeznaczone, kto wie... Mnie przeznaczone jest zabrać wybrańców z powierzchni, by żyli w raju. Więc oto moja propozycja: chodźcie ze mną.

Henry miał przez chwilę wątpliwości, ale tylko przez chwilę. Potem spojrzał na kobietę. Spojrzał Kate w oczy i już wiedział. Po prostu wiedział. Stało się dla niego oczywiste, że tam, dokąd idą, jest tylko spokój; że tamten mówił tylko prawdę. Słowa nie były potrzebne. To było silniejsze od słów.

Teraz rozumiał, co Sokrates miał na myśli, mówiąc że „słowo stało się ciałem"... ❐

GRAO-STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

Mish-kha Conq zastał Dżoj-sti Balda siedzącego na pryczy w całkowitym mroku.

– Co tu tak ciemno? – zagaił. – Nie zauważyłeś, że już wieczór?

– Zastanawiam się.

– O? To nowość! – zakpił Conq.

Dżoj-sti nie uśmiechnął się.

– Hej, przyjacielu, o co chodzi? – Conq zaniepokoił się.

– Rozważam, czy jeśli miałbym niedługo umrzeć, czy nie żałowałbym godzin spędzonych przy komputerze.

Mish-kha usiadł na zydlu.

– Coś ci jest? – spytał.

– Krew mi popłynęła z nosa. Nic poważnego. Ale to wydarzenie spowodowało, że zacząłem myśleć.

– Nie ma tego złego... – młodzieniec uspokoił się. – I do jakich doszedłeś wniosków?

– Że nie żałowałbym.

– To świetnie!

– Tak, świetnie. Mimo tego życie wydało mi się jakąś wielką i niezrozumiałą tajemnicą...

OGŁOSZENIE:

Ktokolwiek widział młodzieńca ubranego w pomarańczową opończę, noszącego na głowie hełm „żabi pysk", dźwigającego w jednej ręce gizarmę, a w drugiej kulę na łańcuchu ciężkiego kalibru typu „morgensztern", wysławiającego się na modłę średniowieczną i zaczepiającego przechodniów frazami typu: "kto twierdzi, że najpiękniejszą niewiastą nie jest Journey-Rune z mojej wsi, tego wyzywam na walkę śmiertelną na ubitej ziemi, pieszo albo konno, na miecze lub topory.", prosimy o kontakt z klasztorem Grao-Lin, telefoniczny bądź e-mailowy. Osobnik reaguje na zawołanie: „Mish-kha! Do nogi!". Bardzo prosimy o zadbanie o niego do naszego przyjazdu: nakarmienie, napojenie i ogrzanie. Biedaczek nie przeczytał do końca instrukcji do „Medieval: Total War" (nigdy nie czyta) i pominął ostrzeżenie o epilepsji oraz „Morbus Medievalensis".

Z góry dziękujemy

Mistrzowie Gier
Grao-tsy Łinkomande i Kompucjusz Diuknuk

– Jakie gry są najbardziej klimatyczne? – spytał podczas egzaminu Grao-tsy Łinkomande.

– Przygodówki! – odparł bez wahania Dżoj-sti Bald.

– Uzasadnij. – starzec zachował kamienną twarz.

– Obok fabuły atmosfera jest ich głównym atutem. Bez dobrego klimatu nie ma dobrej przygodówki. Podać przykłady?

Mistrz uśmiechnął się.

– Nie trzeba.

– Jestem wodzem! – oświadczył dumnie Thrall.

– Jestem graczem! – oświadczył nie mniej dumnie Mish-kha Conq i zaśmiał się zjadliwie. – I to ja mam myszkę, wodzu! – zamachał do ekranu. – I kto tu rządzi? – kliknął. – No, kto?

– W co grasz? – spytał Mish-kha Conq siedzącego przed monitorem Dżoj-sti Balda.

– W „Project Eden".

– Wygląda jak film kinowy.

– Taki format obrazu.

– Super. Fajnie się gra?

– Bardzo. Głównie ze względu na kształt ekranu.

– Jesteś kinomanem czy graomanem?

– I tym, i tym. W tej grze mam dwa w jednym.

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Mikołaj Barnaś, Leszek Fojcik, Michał Grysza, Michał Fejfer, Krzysztof Wilgorski, Tomasz Pietkiewicz, Tomasz Kadziewicz i Mariusz Kargol. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 121.) lub pocztą elektroniczną na konto:

rednacz@sgk.com.pl

Miłej zabawy

Gąsienice samobieżne.

Spidermobil?

To się nazywa - zasztyletowany.

Chłopie, ale cię zamurowało!

Ufff...

Ale plama!

Aliens vs Simpson.

Prawdziwy kiler opala się inaczej.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 11/02 (119) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski,
Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz,
Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński,
Bartosz Lewandowski,
Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński,
Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek,
Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt,
Michał Śledziński, Robert Wiśniewski,
Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ŚGK 9/02 KONKURS FILMOWY „HELIKOPTER W OGNIU"

Nagrody, film „Helikopter w ogniu" ufundowany przez firmę Warner Home Video otrzymują:

Jacek Dmochowski (Wąsosz)
Karolina Cieślar (Olsztyn)
Konrad Bucki (Parczew)

ŚGK 9/02 KONKURS FILMOWY „SF"

Nagrody, płyty DVD ufundowane przez firmy Monolith Video i Warner Home Video otrzymują:

Arkadiusz Piątek (Brodnica)
Mirosław Szałkowski (Knurów)
Tomek Janicki (Biskupiec)

KRZYŻÓWKA ŚGK 9/02

Prawidłowe hasło brzmi: Sea Dogs

Nagrodę, grę komputerową, otrzymuje:

Karol Jackiewicz (Będzin)

KONKURS WITAJ SZKOŁO

Konkurs okazał się wyjątkowo trudny. Spośród nadesłanych kartek ani jedna nie zawierała poprawnych odpowiedzi.

Wylosowaliśmy cztery zawierające największą ilość prawidłowo rozwiązanych zagadek.

Ich autorzy otrzymają nagrody: grę komputerową.

Artut Zug (Siemianowice Śląsie)
Łukasz Maciejewski (Łódź)
Piotr Piekarski (Warszawa)
Rafał Gniłka (Wisznia Mała)

Prawidłowe odpowiedzi:

1 – Final Fantasy 8
2 – Escape From Monkey Island
3 – The Great Battles of Hannibal
4 – Diablo 2: Lord of Destruction
5 – SWAT 3
6 – Road to India
7 – Ring
8 – Asterix i Obelix kontra Cezar
9 – Serious Sam
10 – Jedi Knight 2: Jedi Outcast
11 – Głupki z kosmosu
12 – Larry 7 – Miłość na fali
13 – Original War
14 – Tomb Raider 4: The Last Revelation
15 – The City of the Lost Children
16 – The Sims

KONKURS TAWERNA ŚGK 9/02

Prawidłowa odpowiedź brzmi „The Mandate of Heaven". Nagrody, zestaw trzech gier ufundowanych przez redakcję Świata Gier Komputerowych, otrzymują:

Jarosław Umiński (Włocławek)
Magdalena Burko (Tarnobrzeg)
Krzysztof Wszołek (Bydgoszcz)

PRENUMERATA

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH SA – do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Rodzaje prenumeraty: kwartalna, półroczna, roczna.

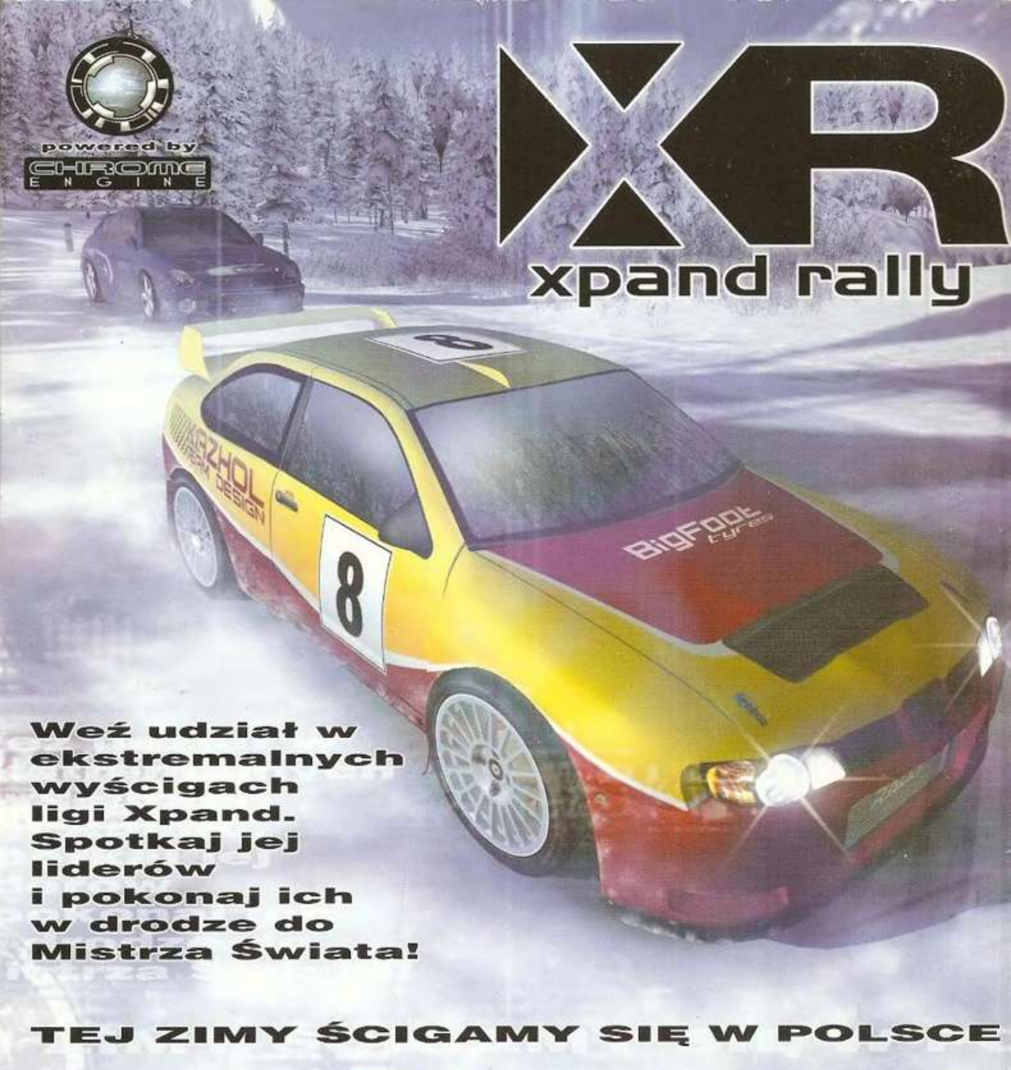
Informacje o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela:

Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kaziemirza 31/33 tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 15, 532 88 20, infolinia (0-800) 12 00 29, e-mail: prenumerata@okdp.ruch.com.pl.
Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

NAJNOWSZY NUMER

JUŻ W SPRZEDAŻY

TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD



- bogaty wachlarz pojazdów
- indywidualne modele jazdy poszczególnych samochodów
- zmienne warunki pogodowe
- trasy w nowej technologii: open world enviroment
- 6 tras w Polsce
- szerokie możliwości tuningowania pojazdów

techland

Więcej informacji na stronie: **www.techland.pl**

Multimedialny Sklep Wysyłkowy: **www.msw.pl**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.pl